decembar '87, broj 2 cena 1000 dinara

SVET IGARA

Puno pokica

Prikazi novih, najnovijih i još neobjavljenih igara

Mnogo korisnih mapa za stare i nove igre

Svet avantura

Specijalno izdanje SVET KOMPJUTERA

● Program za nalaženje i štampanje mapa za igre na Commodore 64

● Program za kompletan rad sa sprajtovima na Spectrumu



SVET KOMPJUTERA
specijalno izdanje
broj 2, decembar 1987.
cena 1000 dinara.

Izdaje i štampa
NO "Politika",
OOUR "Auto svet",
Beograd, Makedonska 31

Telefoni redakcije:
011/320-552 (direktan) i
011/324-191, lokal **369**.

Direktor NO "Politika", v. d.
Živorad Minović

Rukovodilac OOUR "Auto svet",
gl. i odg. urednik, v. d.
Jela Jevremović.

Urednik izdanja
Zoran Mošorinski

Stručni urednici:
Vojislav Mihailović,
Tihomir Stančević

Likovno - grafička oprema
Vjekoslav Šotarević.

Lektor
Dušica Milanović.

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković.

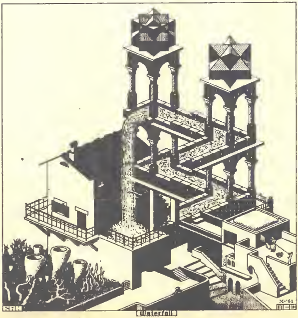
Izdanje pripremili:
Predrag Bećirić
Boris Đapić
Aleksandar Petrović
Nikola Popević
Dean Sekulić
Predrag Stojanović
Radomir Stojanović
Dušan Stojićević
Jovan Strika
Nenad Vasović
Srdan Vučić
Aleksandar Conić

Rukopise, crteže i
ilustracije ne vraćamo.

Uvodnik

Prošlo je godinu dana od izdavanja prvog specijalnog izdanja Sveta kompjutera posvećenog video igrama. Od tada vaše interesovanje da ponovo izdamo slično specijalno izdanje je sve veće, pa smo odlučili da vam izadjemo u susret. Pored puno prikaza igara, mapa, sveta avantura, pokica dajemo vam i dva veoma dobra programa. U ovom izdanju je još jedna novina: rubrika biće... biće... za Commodore 64. To su kratki prikazi sa ilustracijom igara koje će tek doći. Ubuduće ovu rubriku uvodimo u redovan broj Sveta kompjutera tako da ćemo vam prvi pružiti informaciju o igrama koje će se pojaviti tog meseca.

Z. Mošorinski



Waterfall

Mape za Commodore-64

Prošlo je skoro dve godine od objavljivanja prve mape za Commodore 64. Pošto su prikazi igara putem printanih mapa vezani za „Svet kompjutera" (ispod časti nam je da kopiramo mape iz inostranih časopisa kao neki drugi kompjuterski časopisi), ovde vam objavljujemo kompletan program za mape u nadi da ćete nam poslati svoje mape i tako poboljšati kvalitet Sveta igara. Sve mape za Commodore 64 koje smo objavljivali štampane su isključivo sa ovim programom.

Na početku da vas podsetimo na vrste skrinova koje imamo kod Commodorea 64. Ekran visoke rezolucije koji zauzima 8 kb RAM memorije retko se koristi u igrama, mahom je korišćen kod Spectrumovih igara koje su prerađene za Commodore 64 i nalazi se ispod kernala (od $E000 do $FF00). Sledeći način prikazivanja slike je karakter mod. Ekran zauzima 1 kb RAM memorije i pored toga još 2 ili 4 kb za definiciju karaktera. Ovaj način se isključivo koristi u igrama kod kojih se ekran skroluje, jer u karakter modu Commodore 64 poseduje hardverski skrol. To su igre gde je čovek ili brod kog gledamo statičan dok se pozadina kreće u svim pravcima.

Upravo kod ovakvih igara mapa je i neophodna. Setite se na primer igara: AIRWOLF, NEMESIS, DRUID... Njih je skoro nemoguće proći bez mape. Velika prednost printanih mapa je u tome što su svi detalji prisutni i sve su proporcije prave, za razliku od crtanih mapa. I još jedna izuzetno velika prednost: da biste otprintali mapu na C-64 nije potrebno da prođete celu igru, dovoljno je samo da je startujete, unesete potrebne parametre i za desetak minuta pred vama će biti kompletna mapa cele igre.

Listing programa koji je dat napisan je uz pomoć asemblera MAE II. Program je neophodno držati u asemblerskom obliku jer, od igre do igre, zavisi na kojoj ćete adresi asemblirati program. Da bi program korektno radio potrebno je da zadate 6 parametara od kojih su tri neophodna dok ostala tri nisu toliko bitna.

Jedan od neophodnih parametara je DEFKA (definicija karaktera). U listingu koji je dat ovaj parametar ima vrednost $3800. To je deo memorije dužine 2 kb gde su definisani svi karakteri koji se koriste u igri. Definicija je urađena na sledeći način: prvih osam bajta definišu karakter pod brojem nula, sledećih osam bajta definišu karakter pod brojem 1 i tako dalje definisani su svih 256 karaktera. Ovaj parametar je najlakše pronaći. To možemo da uradimo na dva načina. Prvi način je da otvaramo grafiku visoke rezolucije redom po celoj RAM memoriji. Video VIC II čip kontroliše 16 kb RAM memorije. Kako Commodore 64 ima 64 kb RAM memorije potrebno moramo odrediti deo memorije koji je pod kontrolom ovog čipa. To postižemo promenom prva dva bita registra $DD00 i to po tabeli 1:

Vrednost A	Bitovi	početna lokacija	opseg VIC-II čipa
0	00	49152	($C000-$FFFF)
1	01	32768	($8000-$BFFF)
2	10	16384	($4000-$7FFF)
3	11	0	($0000-$3FFF)

(tabela 1)

Unutar 16 kb RAM memorije potrebno je još odrediti da li je ekran visoke rezolucije u gornjih ili donjih 8 kb. Teoretski je moguće imati osam ovakvih ekrana. Veoma lako ćete prepoznati pravi.

Drugi način je posmatranje ekrana koji su urađeni u karakter modu. Isto kao i kod prvog načina odredujete memorijsko područje koje kontroliše VIC II čip. Zatim preko registra $D018 odredujete kojih 2 kb memorije (unutar 16 kb koje ste odredili preko prve tabele) definiše karaktere. U ovom slučaju koristimo tabelu 2:

Vrednost A	Bitovi	početna lokacija	lokacija karakter memor.
0	****000*	0	$0000-$07FF
2	****001*	2048	$0800-$0FFF
4	****010*	4096	$1000-$17FF
6	****011*	6144	$1800-$1FFF
8	****100*	8192	$2000-$27FF
10	****101*	10240	$2800-$2FFF
12	****110*	12288	$3000-$37FF
14	****111*	14336	$3800-$3FFF

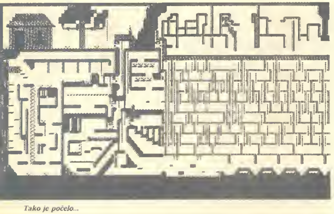
(tabela 2)

Kao i u prvom slučaju na ekranu će nam se pojavljivati različiti skrinovi koji su bez ikakvog smisla. U jednom trenutku primetićemo ekran čiji karakteri imaju dosta sličnosti sa igrom. Na taj način pronalazimo 2 kb memorije (unutar 64 kb) gde su definisani karakteri.

Iz tabele 2 odreduje se deo memorije gde su definisani karakteri a uz pomoć tabele 3 odredujemo deo memorije (1 kb) koji upravo gledamo na ekranu. To postižemo promenom vrednosti registra $D018, s tim što su sada od uticaja gornja četiri bita (u obe tabele zvezdicom su označeni bitovi koji u datom slučaju nemaju uticaja.

Možda vam ovaj način određivanja parametra DEFKA deluje komplikovan ali brzo ćete shvatiti (kad steknete malo iskustva) da vam za nalaženje ovog parametra treba minut ili dva.

Sledeći parametar koji vam je neophodan jeste START. To je adresa koja označava početak datoteke gde je definisana mapa igre. Adresu potražite na sledeći način. Kad pronadete prvi parametar (DEFKA) otvorite grafički mod koji otvara i sama igra, to jest postavite tačne parametre na memorijske lokacije $DD00 i $D018. Nakon toga prebacujte po 1 kb memorije na ekransku memoriju. Početak ekranske memorije možete videti u tabeli 3. Prebacivanje vršite sve do trenutka dok ne prepoznate delove igre. Prebacivanje vršite iz MONITORA 49152 (program je objavljen pre skoro tri godine u Svetu kompjutera) komandom T xxxx yyyy zzzz ±. Pri pojedinim prebacivanjima na ekranu ćete dobijati karaktere bez ikakvog smisla, što ujedno znači da se u tom području ne nalazi



Tako je počelo...

Vrednost A	Bitovi	početna lokacija	lokacija ekranske memor.
0	0000****	0	$0000-$03FF
16	0001****	1024	$0400-$07FF
32	0010****	2048	$0800-$0BFF
48	0011****	3072	$0C00-$0FFF
64	0100****	4096	$1000-$13FF
80	0101****	5120	$1400-$17FF
96	0110****	6144	$1800-$1BFF
112	0111****	7168	$1C00-$1FFF
128	1000****	8192	$2000-$23FF
144	1001****	9216	$2400-$27FF
160	1010****	10240	$2800-$2BFF
176	1011****	11264	$2C00-$2FFF
192	1100****	12288	$3000-$33FF
208	1101****	13312	$3400-$37FF
224	1110****	14336	$3800-$3BFF
240	1111****	15360	$3C00-$3FFF

(tabela 3)

mapa. Kada ste otkrili početak mape ostalo vam je još da pronađete parametar XLONG, to jest dužinu mape po X-osi.

Kada na ekranu imate deo mape do koje ste došli procedurom za pronalaženje prva dva parametra, videćete da je mapa tačna samo po redovima, to jest karakteri su dobro raspoređeni levo i desno ali gore i dole nisu. Kod standardnog ekrana dužina po X-osi je 40 ($28) karaktera. To kod mapa međutim nije slučaj. Jedino ako se skrolovanje vrši samo gore i dole (kako kod igre Commando) dobićemo dobru sliku. Sada je potrebno da uočimo neki vertikalni detalj u igri (merdevine, put, crta, i slično) i pronađemo neki red u kojem se vidi deo uočenog detalja. Onaj karakter koji je u igri ispod, u našem slučaju (to jest na ekranu koji se nalazi ispred nas) biće pomeren. Potrebno je da pronađemo karakter koji bi se nalazio ispod našeg uočenog karaktera. On se obično nalazi dva ili tri reda ispod. Postavimo kurzor na uočeni karakter i kretanjem isključivo udesno brojimo karaktere sve dok ne dođemo do karaktera za koji smatramo da se nalazi ispod našeg karaktera. Obično je to 80, 120, 160, 224 ili 256 karaktera dalje, što ujedno znači da je to širina ekrana po X-osi.

Ostali parametri nisu neophodni. Širina po Y-osi može se odrediti ali i ne mora. U listingu stoji da je nula a to za program znači da je dužina po Y-osi neograničena. Kada, prilikom štampanja vidite da je odštampana cela mapa, fizički zaustavite printer jednostavnim isključenjem. Brijotine koje su se na kraju mape pojavile jednostavno isecite makazama.

Parametar FLAG određuje veličinu mape. On može imati samo dve vrednosti: 0 ili 1. Pri vrednosti 1 mapa će biti u razmeri 1:1 dok za vrednost 0 mapa će biti duplo manja. On se koristi za smanjenje veoma velikih mapa a posebno kada je korišćen višebojni karakter mod. Poznato vam je da kod običnih štampača ne možemo dobiti boje. Međutim, kod EPSON štampača grafiku od 960 tačaka (koju koristi ovaj program) možemo otvoriti na dva načina. običnu i duplo bržu. Zbog razlike u brzini menja se i intezitet crne boje. Na taj način se dobija nijansiranje i simulacija boje. Eksperimentom ćete najbolje uočiti razliku.

Ostalo je još da odredite deo memorije u koju ćete asemblirati program. Program asemblirajte van dela gde je mapa i gde su definisani karakteri.

Ako niste dobar poznavalac mašinskog programiranja nemojte se upuštati u analizu ovog programa, mnogo je korišćena programska modifikacija (program tokom rada sam sebe menja). Može vam se učiniti da je program dosta nelogičan kao na primer linija 1310 gde se u akumulator uzima vrednost sa nulte adrese ali se ta naredba stalno menja kako se program izvršava. Ako vas baš zanima tačan princip rada programa, pišite nam, pa ćete odgovor dobiti u nekom od redovnih brojeva Sveta kompjutera.

Ako ste vešti u traženju poukova za besmrtnost ohrabrićemo vas: nalaženje parametra za mapu neuporedivo je lakše. Ovaj program možete primeniti i kod igrača gde se ekran ne skroluje već se krećete iz sobe u sobu. Samo tada, da biste došli do mape, morate proći celu igru.

Kad ste pronašli sve potrebne parametre učitajte asembler i ovaj program. Postavite parametre i izvršite asembliranje, a nakon toga snimite asemblerski kod na disk. Učitajte igru i startujte je. Kada je igra počela izvršite resetovanje i učitajte asemblirani program. Startujte ga sa SYS na početnu adresu asembliranja i dalje je sve pod kontrolom programa.

Šaljite nam vaše mape rado ćemo ih objaviti i dobro honorisati. I na kraju ako nemate živaca da ukucavate ovaj program obratite se na telefon 011/767-269 (YU. C. S) i dobićete program na disketi. Program nije savršen i ne može odštampati baš svaku mapu (to jest nećete moći da pronađete potrebne paramtere) zato nemojte gubiti nadu ako ne uspete da dobijete mapu u prvom pokušaju. Iz iskustva vam mogu reći da, nakon nekoliko uspešno odštampanih mapa, vreme za traženje parametara fantastično opada. Sa malo iskustava trebaće vam oko 5 minuta za pripremu štampanja. A u zavisnosti od veličine mape i brizine printera mapa je gotova za 10 do 15 minuta. Program je inače predviđen za EPSON i STAR printere.

◇ Zoran Mošorinski

```
                 0010 START   DE $5C00
                 0020 XLONG   DE $0100
                 0030 YLONG   DE $0000
                 0040 DEFKA   DE $3800
                 0050 FLAG    DE $0001
                 0060         OS
                 0070         BA $1000
                 0080 MEM     DE $61
1000- A9 01      0090        LDA #L.FLAG
1002- F0 1D      0100        BEQ LAB21
1004- A9 3C      0110        LDA #60
1006- 8D A1 10   0120        STA LAB23+1
1009- 80 B8 10   0130        STA LAB24+1
100C- A9 30      0140        LDA #61
100E- 80 85 10   0150        STA LAB22+1
1011- A9 18      0160        LDA #24
1013- 80 C5 11   0170        STA LAB25+1
1016- 8D D3 12   0180        STA LAB11+1
1019- A9 20      0190        LDA #$20
101B- 8D 8B 12   0200        STA LAB26
101E- 4C 38 10   0210        JMP LAB20
1021- A9 78      0220 LAB21  LDA #120
1023- 80 A1 10   0230        STA LAB23+1
1026- 80 B8 10   0240        STA LAB24+1
1029- A9 79      0250        LDA #121
102B- 8D 85 10   0260        STA LAB22+1
102E- A9 17      0270        LDA #23
1030- 8D C5 11   0280        STA LAB25+1
1033- 80 D3 12   0290        STA LAB11+1
1036- A9 2C      0300        LDA #$2C
1038- 80 88 12   0310        STA LAB26
103B- A9 00      0320 LAB20  LDA #L.START
```

▷

```
1030- 8D 3E 13          STA LSTART
1040- A9 5C             LDA #H.START
1042- 8D 3F 13          STA HSTART
1045- A9 00             LDA #L.YLONG
1047- 8D 42 13          STA LYLONG
104A- A9 00             LDA #H.YLONG
104C- 8D 44 13          STA HYLONG
104F- A9 36             LDA #$36
1051- 85 01             STA *$01
1053- A9 01             LDA #1
1055- A2 04             LDX #4
1057- AB                TAY
105B- 20 BA FF          JSR $FFBA
105B- 20 C0 FF          JSR $FFC0
105E- A2 01             LDX #1
1060- 20 C9 FF          JSR $FFC9
1063- A9 46     LAB00   LDA #L.BAFER
1065- 8D 54 11          STA PBAFER+1
1068- A9 13             LDA #H.BAFER
106A- 8D 55 11          STA PBAFER+2
106D- AD 44 13          LDA HYLONG
1070- D0 0A             BNE LAB14
1072- AD 42 13          LDA LYLONG
1075- D0 05             BNE LAB14
1077- A9 F0             LDA #240
1079- 8D 44 13          STA HYLONG
107C- AD 44 13  LAB14   LDA HYLONG
107F- D0 1B             BNE LAB15
1081- AD 42 13          LDA LYLONG
1084- C9 79     LAB22   CMP #121
1086- B0 14             BCS LAB15
1088- A9 00             LDA #0
108A- 8D 3C 13          STA FLAG3
108D- AD 42 13          LDA LYLONG
1090- 8D 41 13          STA YLONGL
1093- AD 44 13          LDA HYLONG
1096- 8D 43 13          STA YLONGH
1099- 4C BC 10          JMP LAB13
109C- 38        LAB15   SEC
109D- AD 42 13          LDA LYLONG
10A0- E9 78     LAB23   SBC #120
10A2- 8D 42 13          STA LYLONG
10A5- AD 44 13          LDA HYLONG
10A8- E9 00             SBC #0
10AA- 8D 44 13          STA HYLONG
10AD- A9 01             LDA #1
10AF- 8D 3C 13          STA FLAG3
10B2- A9 00     LAB18   LDA #0
10B4- 8D 43 13          STA YLONGH
10B7- A9 78     LAB24   LDA #120
10B9- 8D 41 13          STA YLONGL
10BC- 38        LAB13   SEC
10BD- AD 3E 13          LDA LSTART
10C0- E9 00             SBC #L.XLONG
10C2- 8D 83 11          STA STSCRL+1
10C5- AD 3F 13          LDA HSTART
10C8- E9 01             SBC #H.XLONG
10CA- 8D 7C 11          STA STSCRH+1
10CD- A9 00             LDA #L.XLONG
10CF- 8D 3D 13          STA XLONGL
10D2- A9 01             LDA #H.XLONG
10D4- 8D 40 13          STA XLONGH
10D7- AD 41 13          LDA YLONGL
10DA- 8D 36 13          STA CONST+6
10DD- AD 43 13          LDA YLONGH
10E0- 8D 37 13          STA CONST+7
10E3- A0 03             LDY #3
10E5- 0E 36 13  LAB01   ASL CONST+6
10E8- 2E 37 13          ROL CONST+7
10EB- 88                DEY
10EC- D0 F7             BNE LAB01
10EE- 20 12 13          JSR LAB12
10F1- A9 00             LDA #0
10F3- 8D 37 11          STA ENDSCR+1
10F6- 8D 38 11          STA ENDSCR+2
10F9- AD 3D 13          LDA XLONGL
10FC- F0 18             BEQ LAB002
10FE- 18        LAB02   CLC
10FF- AD 37 11          LDA ENDSCR+1
1102- 6D 41 13          ADC YLONGL
1105- 8D 37 11          STA ENDSCR+1
1108- AD 38 11          LDA ENDSCR+2
110B- 6D 43 13          ADC YLONGH
110E- 8D 38 11          STA ENDSCR+2
1111- CE 3D 13          DEC XLONGL
1114- D0 EB             BNE LAB02
1116- CE 40 13  LAB002  DEC XLONGH
1119- 10 E3             BPL LAB02
111B- 18                CLC
111C- AD 37 11          LDA ENDSCR+1
111F- 6D 83 11          ADC STSCRL+1
1122- 8D 37 11          STA ENDSCR+1
1125- 8D 8C 11          STA ENDSCL+1
1128- AD 38 11          LDA ENDSCR+2
112B- 6D 7C 11          ADC STSCRH+1
112E- 8D 38 11          STA ENDSCR+2
1131- 8D 87 11          STA ENDSCH+1
1134- A2 00             LDX #0
1136- BD 00 00  ENDSCR  LDA $0000,X
1139- 85 61             STA *MEM
113B- A9 00             LDA #0
113D- 85 62             STA *MEM+1
113F- A0 03             LDY #3
1141- 06 61     LAB03   ASL *MEM
1143- 26 62             ROL *MEM+1
1145- 88                DEY
1146- D0 F9             BNE LAB03
1148- 18                CLC
1149- A5 62             LDA *MEM+1
114B- 69 38             ADC #H.DEFKA
114D- 85 62             STA *MEM+1
114F- A0 07             LDY #7
1151- B1 61     LAB04   LDA (MEM),Y
1153- 8D 46 13  PBAFER  STA BAFER
1156- 18                CLC
1157- AD 54 11          LDA PBAFER+1
115A- 69 01             ADC #1
115C- 8D 54 11          STA PBAFER+1
115F- AD 55 11          LDA PBAFER+2
1162- 69 00             ADC #0
1164- 8D 55 11          STA PBAFER+2
1167- 88                DEY
1168- 10 E7             BPL LAB04
116A- 38                SEC
116B- AD 37 11          LDA ENDSCR+1
116E- E9 00             SBC #L.XLONG
1170- 8D 37 11          STA ENDSCR+1
1173- AD 38 11          LDA ENDSCR+2
1176- E9 01             SBC #H.XLONG
1178- 8D 38 11          STA ENDSCR+2
117B- C9 00     STSCRH  CMP #$00
117D- D0 B7             BNE ENDSCR
117F- AD 37 11          LDA ENDSCR+1
1182- C9 00     STSCRL  CMP #$00
1184- D0 B0             BNE ENDSCR
1186- A9 00     ENDSCH  LDA #$00
1188- 8D 38 11          STA ENDSCR+2
118B- A9 00     ENDSCL  LDA #$00
118D- 8D 37 11          STA ENDSCR+1
1190- E8                INX
1191- 8A                TXA
1192- 4A                LSR A
1193- 90 66             BCC PRINT
1195- A9 01     LAB004  LDA #H.XLONG
1197- F0 13             BEQ LAB003
1199- E0 00     LAB006  CPX #0
119B- D0 99             BNE ENDSCR
119D- CE 96 11          DEC LAB004+1
11A0- EE 38 11          INC ENDSCR+2
11A3- EE 87 11          INC ENDSCH+1
11A6- EE 7C 11          INC STSCRH+1
11A9- 4C 36 11          JMP ENDSCR
11AC- E0 01     LAB003  CPX #L.XLONG+1
11AE- D0 86             BNE ENDSCR
11B0- A9 1B             LDA #27
11B2- 20 D2 FF          JSR $FFD2
11B5- A9 33             LDA #51
11B7- 20 D2 FF          JSR $FFD2
11BA- A9 7F             LDA #127
11BC- 20 D2 FF          JSR $FFD2
11BF- A9 00             LDA #13
11C1- 20 D2 FF          JSR $FFD2
11C4- A9 17     LAB25   LDA #23
11C6- 8D 32 13          STA CONST+2
11C9- A9 4C             LDA #76
11CB- 8D 35 13          STA CONST+5
11CE- A9 00             LDA #0
11D0- 8D 36 13          STA CONST+6
11D3- 8D 37 13          STA CONST+7
11D6- AD 3C 13          LDA FLAG3
11D9- F0 14             BEQ LAB16
11DB- 18                CLC
11DC- AD 8C 11          LDA ENDSCL+1
11DF- 69 00             ADC #L.XLONG
11E1- 8D 3E 13          STA LSTART
11E4- AD 87 11          LDA ENDSCH+1
11E7- 69 01             ADC #H.XLONG
11E9- 8D 3F 13          STA HSTART
11EC- 4C 63 10          JMP LAB00
11EF- A9 37     LAB16   LDA #$37
11F1- 85 01             STA *$01
11F3- A9 01             LDA #1
11F5- 20 C3 FF          JSR $FFC3
11F8- 4C CC FF          JMP $FFCC
11FB- 8A        PRINT   TXA
11FC- 48                PHA
11FD- A2 00             LDX #0
11FE- AD 37 13          LDA CONST+7
1202- 8D 3A 13          STA FLAG1
1205- A9 01             LDA #L.FLAG
1207- D0 54             BNE LAB17
1209- A0 04     LAB05   LDY #4
120B- 1E 46 13  BAFER1  ASL BAFER,X
120E- 2E 38 13          ROL FIRST
1211- 1E 46 13  BAFER2  ASL BAFER,X
1214- 2E 39 13          ROL LAST
1217- 88                DEY
1218- D0 F1             BNE BAFER1
121A- A0 04             LDY #4
121C- 1E 45 13  BAFER3  ASL BAFERH,X
121F- 2E 38 13          ROL FIRST
1222- 1E 45 13  BAFER4  ASL BAFERH,X
1225- 2E 39 13          ROL LAST
1228- 88                DEY
1229- D0 F1             BNE BAFER3
122B- AD 38 13          LDA FIRST
122E- 9D 46 13  BAFER5  STA BAFER,X
1231- AD 39 13          LDA LAST
1234- 9D 45 13  BAFER6  STA BAFERH,X
1237- AD 3A 13          LDA FLAG1
123A- F0 1B             BEQ LAB06
123C- E8                INX
123D- D0 CA             BNE LAB05
123F- EE 0D 12          INC BAFER1+2
1242- EE 13 12          INC BAFER2+2
1245- EE 1E 12          INC BAFER3+2
1248- EE 24 12          INC BAFER4+2
124B- EE 30 12          INC BAFER5+2
124E- EE 36 12          INC BAFER6+2
1251- CE 3A 13          DEC FLAG1
1254- 4C 09 12          JMP LAB05
1257- E8        LAB06   INX
1258- EC 36 13          CPX CONST+6
125B- D0 AC             BNE LAB05
125D- A9 01     LAB17   LDA #1
125F- 8D 3B 13          STA FLAG2
1262- A9 01     LAB08   LDA #L.FLAG
1264- F0 06             BEQ LAB27
1266- 0E 36 13          ASL CONST+6
1269- 2E 37 13          ROL CONST+7
126C- A0 00     LAB27   LDY #0
126E- B9 30 13  LAB09   LDA CONST,Y
1271- 20 D2 FF          JSR $FFD2
1274- C8                INY
1275- C0 08             CPY #8
1277- D0 F5             BNE LAB09
1279- A9 01             LDA #L.FLAG
127B- F0 06             BEQ LAB28
127D- 4E 37 13          LSR CONST+7
1280- 6E 36 13          ROR CONST+6
1283- AE 37 13  LAB28   LDX CONST+7
1286- A0 00             LDY #0
1288- B9 46 13  BAFER7  LDA BAFER,Y
128B- 2C D2 FF  LAB26   BIT $FFD2
128E- 20 D2 FF          JSR $FFD2
1291- E0 00             CPX #0
1293- F0 0A             BEQ LAB10
1295- C8                INY
1296- D0 F0             BNE BAFER7
1298- EE 8A 12          INC BAFER7+2
129B- CA                DEX
129C- 4C 88 12          JMP BAFER7
129F- C8        LAB10   INY
12A0- CC 36 13          CPY CONST+6
12A3- D0 E3             BNE BAFER7
12A5- AD 3B 13          LDA FLAG2
12A8- F0 2B             BEQ LAB11
12AA- 18                CLC
12AB- AD 89 12          LDA BAFER7+1
12AE- 6D 36 13          ADC CONST+6
12B1- 8D 89 12          STA BAFER7+1
12B4- AD 8A 12          LDA BAFER7+2
12B7- 69 00             ADC #0
12B9- 8D 8A 12          STA BAFER7+2
12BC- A9 00             LDA #0
12BE- 8D 3B 13          STA FLAG2
12C1- A9 01             LDA #L.FLAG
12C3- D0 0A             BNE LAB19
12C5- A9 01             LDA #1
12C7- 8D 32 13          STA CONST+2
12CA- A9 79             LDA #121
12CC- 8D 35 13          STA CONST+5
12CF- 4C 62 12  LAB19   JMP LAB08
12D2- A9 17     LAB11   LDA #23
12D4- 8D 32 13          STA CONST+2
12D7- A9 4C             LDA #76
12D9- 8D 35 13          STA CONST+5
12DC- A9 13             LDA #H.BAFER
12DE- 8D 8A 12          STA BAFER7+2
12E1- 8D 55 11          STA PBAFER+2
12E4- 8D 0D 12          STA BAFER1+2
12E7- 8D 13 12          STA BAFER2+2
12EA- 8D 30 12          STA BAFER5+2
12ED- A9 46             LDA #L.BAFER
12EF- 8D 89 12          STA BAFER7+1
12F2- 8D 54 11          STA PBAFER+1
12F5- 8D 0C 12          STA BAFER1+1
12F8- 8D 12 12          STA BAFER2+1
12FB- 8D 2F 12          STA BAFER5+1
12FE- 20 12 13          JSR LAB12
1301- A9 01             LDA #1
1303- 8D 3B 13          STA FLAG2
1306- 68                PLA
1307- AA                TAX
1308- E0 00             CPX #0
130A- D0 03             BNE LAB005
130C- 4C 99 11          JMP LAB006
130F- 4C 36 11  LAB005  JMP ENDSCR
1312- 18        LAB12   CLC
1313- A9 46             LDA #L.BAFER
1315- 6D 36 13          ADC CONST+6
1318- 8D 1D 12          STA BAFER3+1
131B- 8D 23 12          STA BAFER4+1
131E- 8D 35 12          STA BAFER6+1
1321- A9 13             LDA #H.BAFER
1323- 6D 37 13          ADC CONST+7
1326- 8D 1E 12          STA BAFER3+2
1329- 8D 24 12          STA BAFER4+
132C- 8D 36 12          STA BAFER6+
132F- 60                
1330- 1B 33 17  CONST   BY 27 51 23 1 27
                        76 0 0
```

```
1338- 1B 4C
133C- 08 CD
1338-              3440 FIRST   DS 1
1339-              3450 LAST    DS 1
133A-              3460 FLAG1   DS 1
133B-              3470 FLAG2   DS 1
133C-              3480 FLAG3   DS 1
133D-              3490 XLONGL  DS 1
133E-              3500 LSTART .DS 1
133F-              3510 HSTART  DS 1
1340-              3520 XLONGH  DS 1
1341-              3530 YLONGL .DS 1
1342-              3540 LYLONG  DS 1
1343-              3550 YLONGH  DS 1
1344-              3560 HYLONG  DS 1
1345-              3570 BAFERH  DS 1
1346-              3580 BAFER   DS 19_0
                   3590        .EN
END OF ASSEMBLY

 ---  LABEL FILE   —

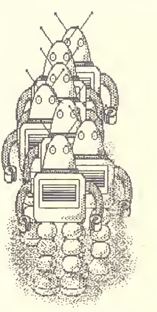
BAFER =1346         BAFER1 =120B
BAFER2 =1211        BAFER3 =121C
BAFER4 =1222        BAFER5 =122E
BAFER6 =1234        BAFER7 =1288
BAFERH =1345        CONST =1330
DEFKA =3800         ENDSCH =1186
ENDSCL =118B        ENDSCR =1136
FIRST =1338         FLAG =0001
FLAG1 =133A         FLAG2 =133B
FLAG3 =133C         HSTART =133F
HYLONG =1344        LAB00 =1063
LAB002 =1116        LAB003 =11AC
LAB004 =1195        LAB005 =130F
LAB006 =1199        LAB01 =10E5
LAB02 =10FE         LAB03 =1141
LAB04 =1151         LAB05 =1209
LAB06 =1257         LAB08 =1262
LAB09 =126E         LAB10 =129F
LAB11 =12D2         LAB12 =1312
LAB13 =10BC         LAB14 =107C
LAB15 =109C         LAB16 =11EF
LAB17 =125D         LAB18 =10B2
LAB19 =12CF         LAB20 =103B
LAB21 =1021         LAB22 =1084
LAB23 =10A0         LAB24 =10B7
LAB25 =11C4         LAB26 =128B
LAB27 =126C         LAB28 =1283
LAST =1339          LSTART =133E
LYLONG =1342        MEM =0061
PBAFER =1153        PRINT =11FB
START =5C00         STSCRH =117B
STSCRL =1182        XLONG =0100
XLONGH =1340        XLONGL =133D

YLONG =0000         YLONGH =1343
YLONGL =1341
//0000,1AC6,1AC6
]
```

◇ **Zoran Mošorinski**



Sprite designer



Pisanje programa (naravno, pod ovim pretežno podrazumevamo igre) izuzetno je težak i mukotrpan posao. Potrebno je smisliti dobar scenario, napraviti program, a takođe i definisati sve sprajtove. Ovaj poslednji problem lako ćemo rešiti uz pomoć programa, čiji listing objavljujemo.

Piše Predrag Bečirić

Program je dat u obliku source fajla za **GENS**, a unosi se na standardni način. Pošto se program **Sprite Definer** asemblira od adrese **16384**, potrebno je primeniti mali trik. Prvo se vratimo u **BASIC**, zatim obrišemo ekran, a nakon toga, ponovo startujemo **GENS**. Tek sada ćemo moći da pravilno asembliramo program. Finalni program **Sprite Designer** snima se opcijom **O**„**Spr Def** odmah nakon asembriranja, dok se ne obriše ekran.

Izgled

Nakon startovanja programa, na ekranu će vam se pojaviti nekoliko prozora. Prvi prozor zauzima gornju trećinu ekrana, i predstavlja sam program. Naravno atributi su tako određeni da **INK** i **PAPER** imaju iste vrednosti, tj. nulu, tako da se sadržaj prozora ne vidi i tako ne šteti estetskom izgledu. Sledeći prozor zauzima levu polovinu srednje trećine, tj. **8 * 16** karaktera. U okviru ovog prozora vršimo razne manipulacije nad sprajtovima. Sprajt se u ovom prozoru vidi u prirodnoj veličini, kao u igri. Treći prozor zauzima desnu polovinu donjih dveju trećina ekrana, odnosno, **16 * 16** karaktera. Ovaj prozor je rezervisan za opciju **LUPA**, koja će kasnije biti objašnjena. U donjoj trećini ekrana još se nalazi i prozor, koji služi za brojčano prikazivanje parametara. Parametri su: način iscrtavanja sprajtova, **X** kordinata, **Y** kordinate, veličina memorije potrebna za smeštanje podataka o sprajtu i memorijski pokazivač.

Komande

Što se tiče rada s programom, on je izuzetno jednostavan, ali da bismo ga mogli detaljno opisati, prvo vam dajemo opis svih komandi koje **SPRITE DESIGNER** sadrži.

1 - Prebacuje se u mod pri kome se sprajtovi iscrtavaju red po red. Ovaj mod se obično koristi za definisanje novog seta karaktera. Tako, ako želimo da pronađemo gde se nalazi karakter set nekog programa, koristićemo ovaj mod.

2 - Prebacuje se u mod pri kome se sprajtovi iscrtavaju liniju po liniju. Ovaj mod je u igrama zastupljeniji jer se na ovaj način dobija veća brzina pri iscrtavanju sprajtova.

Sledećih nekoliko komandi omogućavaju menjanje veličine samog sprajta. Naime, svi sprajtovi u igrama nisu iste veličine, već se to razlikuje od igre do igre. Zbog toga prvo učitajte igru i od oka ocenite kolika je veličina sprajta. Važno je da zapamtite da se **X** kordinata meri u karakterima, a **Y** u linijama. **X** kordinata predstavlja širinu sprajta, a **Y** kordinata njegovu dubinu.

6 - Smanjuje veličinu sprajta po **X** kordinati.

7 - Povećava veličinu sprajta po **X** kordinati. Vrednost **X** kordinate se kreće u granicama od **1 do 16.**

8 - Povećava veličinu sprajta po **Y** kordinati.

9 - Smanjuje veličinu sprajta po **Y** kordinati. Vrednost **Y** kordinate se kreće u granicama od **1 do 64.**

▷

O - Briše zadržaj video memorije, tj. prozora definisanog za rad sa sprajtovima.

Q - Smanjuje pokazivač memorije za **256**. Ovako je ostvareno ubrzano kretanje po memoriji.

W - Smanjuje pokazivač memorije za **1**. Komanda omogućava preciznije pomeranje.

E - Povećava pokazivač memorije za **256**.

R - Povećava pokazivač memorije za **1**.

T - Snima sprajt na način na koji je definisan. Početna adresa je memorijski pokazivač, a dužinu predstavlja memorija potrebna za njegovo definisanje.

Y - Ovo je jedna od moćnijih komandi ovog programa. Po startovanju ove komande, potrebno je učitati skrin, a sprajt, koji se nalazi na tom skrinu biće automatski prebačen u memoriju, od adrese memorijskog pokazivača. Naravno, pre toga je potrebno i podesiti mod po kome će se sprajt zapamtiti, kao i njegovu veličinu, tj. njegove **X i Y** koordinate, odnosno memoriju potrebnu za njegovo definisanje.

S - Ova opcija omogućava da se snimi trenutno stanje srednje trećine, tj. pronađeni sprajt. Snimanje se obavlja od adrese **18432** u dužini od **2048** bajtova. Ovako ćemo ovaj sprajt moći da učitamo u neki profesionalni program za crtanje i da ga, koristeći sve pogodnosti koje nam taj program pruža, menjamo. Najlakše bi bilo koristiti **Art Studio**, zbog jednostavnosti upotrebe, a u isto vreme i zbog velikog broja opcija. Izmenjeni sprajt kasnije ćemo učitati koristeći opciju **Y**, nakon čega će biti automatski prebačen u memoriju.

H - Nakon startovanja ove opcije, u prozoru koji je predviđen za **LUPU**, pojaviće se uveličan sprajt. Uveličanje će biti dvostruko, ali i to je sasvim dovoljno za rad. U gornjem levom uglu prozora pojaviće vam se kurzor, koji je predstavljen naizmeničnim paljenjem i gašenjem dijagonalnih tačaka kurzora. U okviru ove opcije na raspolaganju su vam sledeće komande, koje služe za promenu izgleda samog sprajta:

6 - Pomera kurzor ulevo za dve tačke, tj. za jedno polje.

7 - Pomera kurzor udesno za dve tačke.

8 - Pomera kurzor nadole za dve tačke.

9 - Pomera kurzor nagore za dve tačke.

0 - Pali, odnosno gasi tačku na poziciji kurzora. Ako je tačka bila osvetljena, sada će biti ugašena i obrnuto, ako je bila ugašena, sada će biti osvetljena. Kada završimo sa menjanjem sprajta, pritiskom na **A** vršimo povratak u glavnu petlju programa. Sve promene koje smo vršili na sprajtu biće zapamćene. Ukoliko ne želimo da se promene memorišu, povratak ćemo izvršiti pritiskom na taster **F**.

Ovo bi bile sve komande koje se koriste u okviru opcije **LUPA**. Ali da nastavimo sa opisom komandi u glavnoj petlji programa.

K - Snima gotov program, sa svim izmenama na kasetu.

L - Učitava program, koji želimo da menjamo, od adrese **23296**. Na ovoj lokaciji će biti učitan fleg, a zatim i ceo program. Dužina programa će automatski biti memorisana.

Z - Smanjuje memorijski pokazivač za dužinu sprajta. Ovako možemo da ostvarimo izuzetno brzo kretanje kroz memoriju.

X - Povećava memorijski pokazivač za dužinu sprajta.

B - Ukoliko nakon ovog tastera pritisnete N doći će do resetovanja kompjutera **(PRINT USR 0)**. Ukoliko ste pogrešili, tj. slučajno pritisnuli B, povratak u program se vrši pritiskom na **SPACE**. Budite oprezni sa ovom komandom.

Ovo bi bile sve komande koje ovaj program poseduje, pa možemo da pređemo i na praktičan rad sa programom.

Kako raditi?

Resetovaćemo kompjuter, a zatim učitati program **Sprite Designer**. Zatim ćemo opcijom **L** učitati neku igru, na primer **COSMIC WARTOAD** i početi sa njenom analizom, tj. traženjem definicije sprajtova po memoriji. Prebacićemo se u **mod 2**. Po učitavanju igre memorijski pokazivač će biti postavljen na adresu **23296**. Na toj adresi će biti učitan **fleg** bajt, tako da ćemo zbog toga povećati memorijski pokazivač za **1**. To postižemo komandom **E**. Prvo ćemo komandama **6, 7, 8 i 9** odrediti veličinu sprajta. Neka **X** kordinata iznosi **4**, a za **Y** uzmite vrednost **64**. Memorija potrebna za smeštanje sprajta je **4 bajta * 64 linije**, a to je **256** bajtova. Komandom **X** povećavaćemo memorijski pokazivač za broj bajtova koje sprajt zauzima, što u našem slučaju iznosi **256**. Taj postupak ćemo ponavljati sve dok ne počnu da se na ekranu pojavljuju definicije likova koji se pojavljuju u igri. Prvo će vam se na adresi **50193** pojaviti maska prvog sprajta. Na adresi **50321** pojaviće nam se definicija prvog sprajta. Sada ćemo komandama **Q, W, E i R** „nacentrirati" sprajt na početak prozora. Komandom H uveličaćemo sprajt, a zatim početi sa njegovom izmenom. U desnom prozoru pojaviće se uveličan sprajt, a u njegovom gornjem levom uglu nalaziće se kurzor. Kurzor se pomera tasterima **6, 7, 8 i 9**. Pritiskom na **0** tačka koja se nalazi na poziciji kurzora će biti invertovana, tj. upaljena ukoliko je bila ugašena i obrnuto. Po završetku izmene sprajta u glavnu petlju programa vratićemo se komandom **A** ukoliko želimo da se izmene memorišu, ili komandom **F** ako ne želimo. Ovim postupkom možemo promeniti izgled sprajta, kao i tzv. maske. Promenu izgleda sprajta ne moramo da vršimo direktno u programu **Sprite Designer**. Opcijom **S** možemo snimiti sadržaj ekrana na kasetu, a zatim ga učitati u neki program za crtanje. Sada će nam rad na izmeni sprajta biti mnogo lakši, jer nam je na raspolaganju mnogo više komandi. Kasnije, izmenjenu sliku možemo ponovo da učitamo u program **SD**. Naravno, parametri moraju da budu isti kao i pri snimanju sprajta.

Uz pomoć ovog programa moguće je tražiti i definicije karakter seta. Da bi to bilo moguće, **mod moramo postaviti na 1, X kordinatu na 8, a Y na 16**. U programu COSMIC WARTOAD definicija karakter seta je na adresi **26657**. Karakter set možemo snimiti komandom T.

Po završetku rada, igru možemo snimiti u novoj verziji komandom **K**.

I tu je **KRAJ**.

```
10          ORG   16384
20          ENT   $
30
40 ;   ************************
50 ;   *                      *
60 ;   *  SPRITE DESIGNER     *
70 ;   *                      *
140 ;  ************************
150
160
170         XOR   A
180         OUT   (254),A
190         LD    HL,18432
200         LD    D,H
210         LD    E,1
220         LD    BC,4095
230         LD    (HL),A
240         LDIR
250         LD    HL,22528
260         LD    D,H
270         LD    E,1
280         LD    B,E
290         LD    C,A
300         LD    (HL),A
310         LDIR
320         LD    B,1
330         LD    (HL),%1010111
340         LDIR
350         DEC   C
360         LD    (HL),71
370         LDIR
380         LD    HL,22528+272
390         LD    B,16
400 C4      PUSH  BC
410         LD    D,H
420         LD    E,L
430         INC   E
440         LD    (HL),%1001111
450         LD    BC,15
460         LDIR
470         LD    DE,17
480         ADD   HL,DE
490         POP   BC
500         DJNZ  C4
510         DI
520         LD    SP,SPMEM+31
530 TASTA1  CALL  CLS1
540         JP    CLS
550 TASTA   CALL  SUZINA
560         CALL  PRINT
570         CALL  MTUD
580         CALL  PAUZ
590 LP      LD    A,#F7
600         IN    A,(#FE)
610         BIT   0,A
620         JP    Z,MOD1
630         BIT   1,A
640         JP    Z,MOD2
650         LD    A,#FB
660         IN    A,(#FE)
670         BIT   0,A
680         JP    Z,FASTL
690         BIT   1,A
700         JP    Z,LEFT
710         BIT   2,A
720         JP    Z,RIGHT
730         BIT   3,A
740         JP    Z,FASTR
750         BIT   4,A
760         JP    Z,SAVER
770         LD    A,#DF
780         IN    A,(#FE)
790         BIT   0,A
800         JP    Z,LP
810         BIT   1,A
820         JP    Z,SCRU
830         BIT   2,A
840         JP    Z,SCRD
850         BIT   3,A
860         JP    Z,SCRR
870         BIT   4,A
880         JP    Z,SCRL
890         LD    A,#FD
900         IN    A,(#FE)
910         BIT   1,A
920         JP    Z,SAVE
930         LD    A,#FE
940         IN    A,(#FE)
950         BIT   1,A
960         JP    Z,INCM
970         BIT   2,A
980         JP    Z,DECM
990         LD    A,#BF
1000        IN    A,(#FE)
1010        BIT   1,A
1020        JP    Z,LOGAME
1030        BIT   2,A
1040        JP    Z,SAGAME
1050        BIT   4,A
1060        JP    Z,HIGH
1070        LD    A,#7F
1080        IN    A,(#FE)
1090        BIT   4,A
1100        JP    Z,EXIT
1110        LD    A,#0F
1120        IN    A,(#FE)
1130        BIT   4,A
1140        JP    Z,LDAD
1150        JP    LP
1160 EXIT   LD    A,#7F
1170        IN    A,(#FE)
1180        BIT   0,A
1190        JP    Z,TASTA
1200        BIT   3,A
1210        JP    Z,0
1220        JR    EXIT
1230 MOD1   LD    A,1
1240        LD    (MOD),A
1250        JP    TASTA
1260 MOD2   LD    A,2
1270        LD    (MOD),A
1280        JP    TASTA
1290 FASTL  LD    HL,(MEM)
1300        DEC   H
1310 MEMRET LD    (MEM),HL
1320        JP    TASTA
1330 FASTR  LD    HL,(MEM)
1340        INC   H
1350        JR    MEMRET
1360 LEFT   LD    HL,(MEM)
1370        DEC   HL
1380        JR    MEMRET
1390 RIGHT  LD    HL,(MEM)
1400        INC   HL
1410        JR    MEMRET
1420 DECM   LD    DE,(DUZ)
1430        LD    HL,(MEM)
1440        ADD   HL,DE
1450        JR    MEMRET
1460 INCM   LD    DE,(DUZ)
1470        LD    HL,(MEM)
1480        OR    A
1490        SBC   HL,DE
1500        JP    MEMRET
1510 SCRU   LD    A,(YCOR)
1520        CP    1
1530        JP    Z,TASTA
1540        DEC   A
1550        LD    (YCOR),A
1560        JP    CLS
1570 SCRD   LD    A,(YCOR)
1580        CP    64
1590        JP    Z,TASTA
1600        INC   A
1610        LD    (YCOR),A
1620        JP    CLS
1630 SCRL   LD    A,(XCOR)
1640        CP    1
1650        JP    Z,TASTA
1660        DEC   A
1670        LD    (XCOR),A
1680        JP    CLS
1690 SCRR   LD    A,(XCOR)
1700        CP    16
1710        JP    Z,TASTA
1720        INC   A
1730        LD    (XCOR),A
1740        JP    CLS
1750 CLS    LD    HL,18432
1760        LD    B,64
1770 C1     PUSH  BC
1780        LD    BC,15
1790        LD    D,H
1800        LD    E,L
1810        INC   E
1820        LD    (HL),0
1830        LDIR
1840        LD    DE,17
1850        ADD   HL,DE
1860        POP   BC
1870        DJNZ  C1
1880        JP    TASTA
1890 CLS1   LD    HL,18432+16
1900        LD    B,128
1910 C2     PUSH  BC
1920        LD    BC,15
1930        LD    D,H
1940        LD    E,L
1950        INC   E
1960        LD    (HL),0
1970        LDIR
1980        LD    DE,17
1990        ADD   HL,DE
2000        POP   BC
2010        DJNZ  C2
2020        RET
2030 MOD    DEFB  1
2040 XCOR   DEFB  1
2050 YCOR   DEFB  1
2060 DUZ    DEFW  1
2070 MEM    DEFW  23296
2080 SPMEM  DEFS  32
2090 LOGAME PUSH  IX
2100        LD    IX,23296
2110        LD    DE,65535
2120        XOR   A
2130        SCF
2140        EX    AF,AF'
2150        CALL  #562
2160        LD    HL,65533
2170        AND   A
2180        SBC   HL,DE
2190        LD    (LENG),HL
2200        JR    LOSA
2210 LENG   DEFW  2
2220 SAVE   PUSH  IX
2230        CALL  CLS1
2240        LD    HL,2048
2250        LD    (LEN),HL
2260        LD    IX,HEADER
2270        LD    DE,17
2280        XOR   A
2290        CALL  #4C6
2300        JR    NC,LOSA
2310        LD    IX,18432
2320        LD    DE,2048
2330        LD    A,255
2340        CALL  #4C6
2350        JR    LOSA
2360 SAVER  PUSH  IX
2370        LD    HL,(DUZ)
2380        LD    (LEN),HL
2390        LD    IX,HEADER
2400        LD    DE,17
2410        XOR   A
2420        CALL  #4C6
2430        JR    NC,LOSA
2440        LD    IX,(MEM)
2450        LD    DE,(DUZ)
2460        LD    A,255
2470        CALL  #4C6
2480 LOSA   POP   IX
2490        XOR   A
2500        OUT   (254),A
2510        JP    TASTA
2520 HEADER DEFB  3
2530        DEFM  "SCREEN$***"
2540 LEN    DEFW  0
2550        DEFW  16384
2560        DEFW  0
2570 ADDR   DEFW  #4000
2580 ISPIS  LD    L,A
2590        LD    H,0
2600        ADD   HL,HL
2610        ADD   HL,HL
2620        ADD   HL,HL
2630        LD    DE,#3C00
2640        ADD   HL,DE
2650        LD    DE,(ADDR)
2660        LD    B,8
2670 SLED   LD    A,(HL)
2680        RRA
2690        OR    (HL)
2700        LD    (DE),A
2710        INC   HL
2720        INC   D
2730        DJNZ  SLED
2740        LD    HL,(ADDR)
2750        INC   HL
2760        LD    (ADDR),HL
2770        RET
2780 LOCATE LD    A,B
2790        AND   #18
2800        LD    H,A
2810        SET   6,H
2820        RRCA
2830        RRCA
2840        RRCA
2850        OR    #58
2860        LD    D,A
2870        LD    A,B
2880        AND   7
2890        RRCA
2900        RRCA
2910        RRCA
2920        ADD   A,C
2930        LD    L,A
2940        LD    E,A
2950        LD    A,(DE)
2960        LD    (ADDR),HL
2970        RET

2980 HLDEC  LD    IX,NO
2990        LD    DE,10000
3000        CALL  LOOP
3010        LD    DE,1000
3020        CALL  LOOP
3030        LD    DE,100
3040        CALL  LOOP
3050        LD    DE,10
3060        CALL  LOOP
3070        LD    DE,1
3080        CALL  LOOP
3090        RET

3100 LOOP   LD    A,#2F
3110 LOOP1  INC   A
3120        SBC   HL,DE
3130        JR    NC,LOOP1
3140        ADC   HL,DE
3150        LD    (IX),A
3160        INC   IX
3170        RET

3180 NO     DEFS  5
3190 PRINT
3200        LD    HL,(MEM)
3210        CALL  HLDEC
3220        LD    B,21
3230        LD    C,4
3240        CALL  LOCATE
3250        LD    HL,NO
3260        LD    C,5

3270 PLOP   LD    A,(HL)
3280        PUSH  HL
3290        CALL  ISPIS
3300        POP   HL
3310        INC   HL
3320        DEC   C
3330        JR    NZ,PLOP
3340        LD    B,17
3350        LD    C,8
3360        CALL  LOCATE
3370        LD    A,(MOD)
3380        ADD   A,48
3390        CALL  ISPIS
3400        LD    A,(XCOR)
3410        LD    L,A
3420        LD    H,0
3430        CALL  HLDEC
3440        LD    B,19
3450        LD    C,7
3460        CALL  LOCATE
3470        LD    A,(NO+3)
3480        CALL  ISPIS
3490        LD    A,(NO+4)
3500        CALL  ISPIS
3510        LD    A,(YCOR)
3520        LD    L,A
3530        LD    H,0
3540        CALL  HLDEC
3550        LD    B,18
3560        LD    C,7
3570        CALL  LOCATE
3580        LD    A,(NO+3)
3590        CALL  ISPIS
3600        LD    A,(NO+4)
3610        CALL  ISPIS
3620        LD    HL,(DUZ)
3630        CALL  HLDEC
3640        LD    B,20
3650        LD    C,5
3660        CALL  LOCATE
3670        LD    HL,NO+1
3680        LD    C,4

3690 PLOP1  LD    A,(HL)
3700        PUSH  HL
3710        CALL  ISPIS
3720        POP   HL
3730        INC   HL
3740        DEC   C
3750        JR    NZ,PLOP1
3760        RET
```

```
3770 BUZINA LD   HL,0
3780        LD   A,(YCOR)
3790        LD   E,A
3800        LD   D,H
3810        LD   A,(XCOR)
3820        LD   B,A
3830 DD     ADD  HL,DE
3840        DJNZ DD
3850        LD   (DUZ),HL
3860        RET
3870 DFADR  LD   A,(PODACI+1)
3880        AND  7
3890        OR   64
3900        LD   D,A
3910        LD   A,(PODACI)
3920        AND  31
3930        LD   E,A
3940        LD   A,(PODACI+1)
3950        SLA  A
3960        SLA  A
3970        AND  %11100000
3980        OR   E
3990        LD   E,A
4000        LD   A,D
4010        ADD  A,B
4020        LD   D,A
4030        RET
4040 WIND   LD   HL,(MEM)
4050        LD   IX,PODACI
4060        LD   (IX),0
4070        LD   (IX+1),0
4080        LD   A,(MOD)
4090        CP   2
4100        JP   Z,WIND2
4110        LD   A,(XCOR)
4120        LD   B,A
4130 L2     PUSH BC
4140        LD   A,(YCOR)
4150        LD   B,A
4160 L1     PUSH BC
4170        CALL DFADR
4180        LD   A,(HL)
4190        LD   (DE),A
4200        INC  HL
4210        POP  BC
4220        INC  (IX+1)
4230        DJNZ L1
4240        POP  BC
4250        INC  (IX)
4260        XOR  A
4270        LD   (IX+1),A
4280        DJNZ L2
4290        RET
4300 PODACI DEFS 2
4310 WIND2  LD   A,(YCOR)
4320        LD   B,A
4330 LL2    PUSH BC
4340        LD   A,(XCOR)
4350        LD   B,A
4360 LL1    PUSH BC
4370        CALL DFADR
4380        LD   A,(HL)
4390        LD   (DE),A
4400        INC  HL
4410        POP  BC
4420        INC  (IX)
4430        DJNZ LL1
4440        POP  BC
4450        INC  (IX+1)
4460        XOR  A
4470        LD   (IX),A
4480        DJNZ LL2
4490        RET
4500 SAGAME PUSH IX
4510        LD   IX,23297
4520        LD   DE,(LENG)
4530        LD   A,(23296)
4540        CALL #4C6
4550        JP   LOSA
4560 LOAD   PUSH IX
4570        LD   IX,16000
4580        LD   DE,17
4590        XOR  A
4600        SCF
4610        EX   AF,AF'
4620        CALL #562
4630        LD   IX,18432
4640        LD   DE,2048
4650        LD   A,255
4660        SCF
4670        EX   AF,AF'
4680        CALL #562
4690        POP  IX
4700        XOR  A
4710        OUT  (254),A
4720 WIN    LD   HL,(MEM)
4730        LD   IX,PODACI
4740        LD   (IX),0
4750        LD   (IX+1),0
4760        LD   A,(MOD)
4770        CP   2
4780        JP   Z,WIN2
4790        LD   A,(XCOR)
4800        LD   B,A
4810 K2     PUSH BC
4820        LD   A,(YCOR)
4830        LD   B,A
4840 K1     PUSH BC
4850        CALL DFADR
4860        LD   A,(DE)
4870        LD   (HL),A
4880        INC  HL
4890        POP  BC
4900        INC  (IX+1)
4910        DJNZ K1
4920        POP  BC
4930        INC  (IX)
4940        XOR  A
4950        LD   (IX+1),A
4960        DJNZ K2
4970        JP   TASTA1
4980 WIN2   LD   A,(YCOR)
4990        LD   B,A
5000 KK2    PUSH BC
5010        LD   A,(XCOR)
5020        LD   B,A
5030 KK1    PUSH BC
5040        CALL DFADR
5050        LD   A,(DE)
5060        LD   (HL),A
5070        INC  HL
5080        POP  BC
5090        INC  (IX)
5100        DJNZ KK1
5110        POP  BC
5120        INC  (IX+1)
5130        XOR  A
5140        LD   (IX),A
5150        DJNZ KK2
5160        JP   TASTA1
5170 LUPA   CALL CLS1
5180        LD   H,64
5190        LD   L,0
5200        LD   (POC),HL
5210        LD   H,64
5220        LD   L,128
5230        LD   (GDE),HL
5240        LD   B,64
5250 J1     PUSH BC
5260        LD   B,64
5270 J2     PUSH BC
5280        LD   BC,(POC)
5290        CALL PEEK
5300        JR   NZ,PRAZNO
5310        LD   BC,(GDE)
5320        CALL PLOT
5330        INC  B
5340        CALL PLOT
5350        INC  C
5360        CALL PLOT
5370        DEC  B
5380        CALL PLOT
5390 DALJE  INC  C
5400        LD   (GDE),BC
5410        POP  BC
5420        DJNZ J2
5430        LD   BC,(GDE)
5440        INC  B
5450        INC  B
5460        LD   C,128
5470        LD   (GDE),BC
5480        LD   BC,(POC)
5490        LD   C,0
5500        INC  B
5510        LD   (POC),BC
5520        POP  BC
5530        DJNZ J1
5540        RET
5550 PRAZNO LD   BC,(GDE)
5560        INC  C
5570        JP   DALJE
5580 PEEK   LD   BC,(POC)
5590        LD   A,B
5600        CALL #22B1
5610        LD   E,B
5620        LD   B,A
5630        INC  B
5640        LD   A,1
5650 RT     RRCA
5660        DJNZ RT
5670        LD   B,E
5680        INC  C
5690        LD   (POC),BC
5700        OR   (HL)
5710        CP   (HL)
5720        RET
5730 PLOT   LD   A,B
5740        CALL #22B1
5750        LD   E,B
5760        LD   B,A
5770        INC  B
5780        LD   A,1
5790 ROT    RRCA
5800        DJNZ ROT
5810        LD   B,E
5820        OR   (HL)
5830        LD   (HL),A
5840        RET
5850 POC    DEFS 2
5860 GDE    DEFS 2
5870 UNPLOT LD   A,8
5880        CALL #22B1
5890        LD   E,B
5900        LD   B,A
5910        INC  B
5920        LD   A,254
5930 ROT1   RRCA
5940        DJNZ ROT1
5950        LD   B,E
5960        AND  (HL)
5970        LD   (HL),A
5980        RET
5990 YC     DEFS 1
6000 XC     DEFS 1
6010 YM     DEFS 1
6020 XM     DEFS 1
6030 STARA  DEFS 2
6040 STARAP DEFS 1
6050 HIGH   LD   B,64
6060        LD   C,0
6070        LD   (YM),BC
6080        LD   C,128
6090        LD   (YC),BC
6100        CALL LUPA
6110 HILO1  LD   BC,(YC)
6120        LD   (STARA),BC
6130        CALL PEEK1
6140 HILOOP CALL PAUS
6150        LD   BC,(YC)
6160        CALL PLOT
6170        INC  C
6180        CALL UNPLOT
6190        INC  B
6200        CALL PLOT
6210        DEC  C
6220        CALL UNPLOT
6230        LD   A,#EF
6240        IN   A,(#FE)
6250        BIT  0,A
6260        JP   Z,TACKA
6270        BIT  1,A
6280        JP   Z,UP
6290        BIT  2,A
6300        JP   Z,DW
6310        BIT  3,A
6320        JP   Z,RI
6330        BIT  4,A
6340        JP   Z,LE
6350        LD   A,#FD
6360        IN   A,(#FE)
6370        BIT  0,A
6380        JP   Z,OVDE
6390        BIT  3,A
6400        JP   Z,TASTA1
6410        CALL PAUS
6420        LD   BC,(YC)
6430        CALL UNPLOT
6440        INC  C
6450        CALL PLOT
6460        INC  B
6470        CALL UNPLOT
6480        DEC  C
6490        CALL PLOT
6500        JR   HILOOP
6510 UP     LD   A,(XC)
6520        CP   64
6530        JP   Z,HILOOP
6540        DEC  A
6550        DEC  A
6560        LD   (XC),A
6570        LD   A,(XM)
6580        DEC  A
6590        LD   (XM),A
6600        JR   NXHIGH
6610 DW     LD   A,(XC)
6620        CP   190
6630        JP   Z,HILOOP
6640        INC  A
6650        INC  A
6660        LD   (XC),A
6670        LD   A,(XM)
6680        INC  A
6690        LD   (XM),A
6700        JR   NXHIGH
6710 RI     LD   A,(YC)
6720        CP   254
6730        JP   Z,HILOOP
6740        INC  A
6750        INC  A
6760        LD   (YC),A
6770        LD   A,(YM)
6780        INC  A
6790        LD   (YM),A
6800        JR   NXHIGH
6810 LE     LD   A,(YC)
6820        CP   128
6830        JP   Z,HILOOP
6840        DEC  A
6850        DEC  A
6860        LD   (YC),A
6870        LD   A,(YM)
6880        DEC  A
6890        LD   (YM),A
6900        JR   NXHIGH
6910 NXHIGH LD   BC,(STARA)
6920        LD   A,(STARAP)
6930        AND  A
6940        JP   Z,UNPLP
6950        CALL PLOT
6960        INC  B
6970        CALL PLOT
6980        INC  C
6990        CALL PLOT
7000        DEC  B
7010        CALL PLOT
7020        CALL PAUS
7030        JP   HILO1
7040 UNPLP  CALL UNPLOT
7050        INC  B
7060        CALL UNPLOT
7070        INC  C
7080        CALL UNPLOT
7090        DEC  B
7100        CALL UNPLOT
7110        JP   HILO1
7120 PEEK1  LD   A,B
7130        CALL #22B1
7140        LD   B,A
7150        INC  B
7160        LD   A,1
7170 ROT2   RRCA
7180        DJNZ ROT2
7190        OR   (HL)
7200        CP   (HL)
7210        JR   Z,KEC
7220        XOR  A
7230        LD   (STARAP),A
7240        RET
7250 KEC    LD   A,1
7260        LD   (STARAP),A
7270        RET
7280 PAUS   LD   BC,10000
7290 PAUS1  DEC  BC
7300        LD   A,B
7310        OR   C
7320        JR   NZ,PAUS1
7330        RET
7340 TACKA  LD   A,(STARAP)
7350        AND  A
7360        JR   Z,SETO
7370        LD   BC,(YM)
7380        CALL UNPLOT
7390        JP   HILO2
7400 SETO   LD   BC,(YM)
7410        CALL PLOT
7420        JP   HILO2
7430 OVDE   JP   WIN
7440 HILO2  LD   BC,(YM)
7450        CALL PEEK1
7460        CALL PAUS
7470        CALL PAUS
7480        JP   HILOOP
```

◇

Danton Trash Cleaner & Destroyer



Ovo je još jedan od domaćih programa za Spectrum predviđen za razbijanje i menjanje tuđih programa, prvenstveno za potpisivanje u igrama. Rukovanje programom je izuzetno lako, kako kažu autori programa, pod uslovom da imate uputstvo. Pošto svi vlasnici ovog programa ne poseduju i uputstvo, ovom prilikom vam dajemo spisak i objašnjenje osnovnih komandi programa.

Programom se rukuje pomoću menija, čije funkcije birate pomeranjem kurzora. Tasteri za pokretanje kurzora su 5-levo, 6-dole, 7-gore, 8-desno. Osvetljenu opciju aktiviramo tasterom 0.

Glavni meni programa sadrži sledeće opcije: IN-OUT, MEMORY OPERATIONS, COPY, RET.

Po aktiviranju svake opcije pojavljuje se novi meni.

IN-OUT

LOAD - Opcija služi za učitavanje programa sa headerom, tj, sa zaglavljem. Program će se učitavati od adrese 30001 u maksimalnoj dužini 35535. Po učitavanju programa na ekranu će biti ispisana izmerena dužina programa, a ne ona koja piše u zaglavlju.

L-DATA - Opcija služi za učitavanje programa bez zaglavlja, headerlessa.

SAVE - Snimamo učitani program.

S-DATA - Snimamo učitane blokove bez zaglavlja.

CUT - Opcija služi za sečenje dugačkih programa na dva dela, i to prvi deo SCREEN i drugi deo, ostatak. Prvo učitamo SCREEN, zaustavimo kasetofon, i na novu kasetu snimimo samo SCREEN pritiskom na BREAK. Zatim ponovo pustimo da se učitava onaj isti blok. Ovaj put SCREEN će biti zanemaren, a sa BREAK ćemo snimiti i preostali deo programa.

Delovi programa će imati sledeće karakteristike: prvi deo dužine 6912 sa originalnim flegom, i drugi do dužine celog programa - 6912 i fleg 255.

CLEAR - Brišemo celu slobodnu memoriju.

MEMORY OPERATIONS

LIST - Služi za listanje zaštićenih BASIC programa. U listing programa, iza svakog broja, pojaviće se u inverznom obliku još jedan broj, koji predstavlja stvarnu vrednost ispisanog broja.

LOADER? - Opcija služi za ispisivanje početne adrese i dužine učitanih blokova. Pritiskom na „+" dobijamo podatke o sledećem bloku. Pritiskom na „−" dobijamo podatak o startnoj adresi programa. Ukoliko se ispiše TOO HARD znači da nije moguće naći adresu starta uz pomoć ove opcije.

DECODE - Služi za pronalaženje zadatog stringa. Po pronalaženju stringa kompjuter traži da unesemo novi string kojim ćemo zameniti stari. Ukoliko string nije pronađen, program će početi da dešifruje učitani blok.

SCREEN - Opcija služi za obrađivanje SCREEN-ova koji se nalaze na bilo kojoj lokaciji u memoriji. Na ekranu će se u gornju trećinu prebaciti podaci počev od memorijskog pokazivača. Tasterima 5, 6, 7 i 8 pomeramo kurzor na ekranu. Ukoliko želite da nešto ispišete, pritisnite SPACE, a nakon toga unesite željeni tekst.

COPY

Aktiviranjem ove opcije dobijamo mini MULTICOPY. Po startovanju program će se prebaciti u SCREEN, i samim tim osloboditi više mesta za podatke. Nakon povratka potrebno je opcijom RET obrisati SCREEN.

RET

Opcija služi za ponovnu inicijalizaciju glavnog menija, kao i za povratak iz ranije selektovanih opcija.

■ ■ ■

Ovo bi bio, ukratko, opis svih komandi programa Danton Trach Cleaner & Destroyer. Uz ovaj program dobijaju se još dva kratka programa. Prvi se zove JOINER i služi se spajanje prethodno presečenih programa. Drugi program je POKER i predstavlja prvenstveno program za unošenje POKE-ova u zaštićene dugačke programe. Prvo unesemo sve POKE-ove, nakon toga učitamo igru u koju želimo da se POKE-ovi unesu, a zatim pritiskom na BREAK snimimo finalnu verziju.

◇ **Predrag Bećirić**

Bolje pirat nego vucibatina



Kako postati (dobar) pirat?

Šta je to sa današnjom decom? Nekad smo igrali „žmurke", „ćorave bake", „trule kobile" i druge stare igre. Današnji klinci ništa ne igraju bez računara. Slično starom pitanju oko kokoške i jajeta, sada se nameće novo - ko je koga stvorio: softverski pirati takvu decu ili takva deca pirate? Znamo li uopšte nešto o piratima?

Ovi novi klinci čak ni klikere ne igraju ako ispred njih nije računar. Više ni „masne fote" nisu interesantne. U modi su (a možda i nisu) „kamena lica", „lepeze" (iijuuft!) i tako to, i naravno, sve moguće i nemoguće igre na računarima. Igre pomoću računara su nepresušan izvor zabave i nemilosrdni gutači vremena. Jasno je da je slobodno vreme dragoceno za one koji „za nama ostaju". Ako mali korisnik računara sve svoje slobodno vreme koristi za „upucavanje" napadača iz svemira i slične „intelektualne" igre, pa zapostavi školu i ostale obaveze, tu već počinju problemi. Da, da - igre razvijaju reflekse, sposobnost orijentacije... još će neko izjaviti da se kod takve dece naglo razvija smisao za talenat! U svakom slučaju štetnost igara (po mnogima) nadmašuje njihovo korisno dejstvo.

Da li su za to krivi pirati? U svakom slučaju, zaslužni su za veliku rasprostranjenost igara (da nije tako sve se ne bi ni smatralo nekim naročitim problemom). I bez pirata mnogi bi se igrali računarom. Cene programa u Engleskoj veće su i do 100 puta nego kod domaćih pirata, ali verujem da bi i tada bilo ljudi koji bi toliko mogli da „učine" svom sinčiću (ili kćerkici).

Zbog problema sa roditeljima ili iz nekih drugih pobuda sve više malih korisnika računara rešava da se bavi preprodavanjem programa, tj. postaju pirati. Što je najinteresantnije, mnogi roditelji to odobravaju, naročito ako u ovoj kriznoj situaciji mali piratić naprasno prestaje da traži džeparac. Osim toga, tipična majčinska izjava je: „Bolje i to, nego da se smuca po gradu i da se druži sa kojekakvima! Ne daj bože da počne da se drogira!"

Razmatranje problema za zakonske i moralne strane prepuštam drugima, ali da vidimo kako bi ti mogao da postaneš pirat ako želiš (posle razmisli, da li je BAŠ TO ono što si hteo). Preprodavanje programa može biti unosan posao, ali za mnoge to nije. Konkurencija je ogromna. Pogledaj samo male oglase u ovom i ostalim računarskim časopisima! Međutim, pirat ne može biti svako. Potrebno ti je malo uslova, ali tih nekoliko stvari je jednostavno neophodno.

Pre svega, ne možeš bez telefona. Znam čoveka koji je godinama bezuspešno pokušavao da bude dobar pirat, ali nije imao telefon. Još ga nije dobio. Ne treba ni da spominjem da kao pirat moraš imati računar, ali taj model treba da bude popularan na tvojoj teritoriji (koja, uzgred, treba da bude što veća). Ostalo može biti luksuz, ali cilj opravdava sredstva: kvalitetan dupli kasetofon (dobar pirat ima veliki promet pa nema vremena za presnimavanje direktno iz računara) mogućnost jeftinog ili besplatnog fotokopiranja, najbolje sopstveni aparat (videćeš za što), prijatelje u inostranstvu (po mogućnost preko La Manša) i još neke sitnice. Prijatelj u redakciji računarskog časopisa nisu od koristi. Sve zajedno gledajući, prilično komplikovana situacija, zar ne?

Veliki pirati

U svakom slučaju postoje. Kako to postat (i ostati)? Među našim piratima profesionalci su retki. Preprodavanje programa je biznis, a za dobar biznis ove vrste osim svega navedenog postoji nekoliko opštih faktora na koje naročito treba da obratiš pažnju. Po njihovom uticaju na status najboljeg pirata mogu se podeliti na sledeće kategorije:

- ☐ propaganda
- ☐ poreklo robe
- ☐ kvalitet robe
- ☐ kvalitet usluga
- ☐ dopunski asortiman

Idemo redom.

Propaganda

Od ključne važnosti za pirate. Svi naši pirati mogu se podeliti na tri kategorije: veliki pirati, dobri pirati i loši pirati. Veliki pirati su svima dobro poznati, svi od njih uzimaju robu i velika reklama im nije potrebna. Reklamiraju se samo da se ne zaboravi ko je „tata" za sve ostale. Dobri pirati se moraju reklamirati što više da oni loši ne bi postali dobri pirati i tako preuzmu njihov deo tržišta. Loši pirati bi hteli više da se reklamiraju, ali nemaju dovoljno veliku (ili nikakvu) zaradu pa ne mogu više da izdvoje. U svakom slučaju, reklamiranje na pravi način uvek se isplati. U prilog ovoj tvrdnji je i ovaj zanimljivi podatak: poznata kompanije „Coca-Cola" je celokupnu zaradu od prve serije simpatičnih flašica sa osvežavajućim napitkom dala na

reklamu. Zna se šta je Coca-cola danas i koliko ulaže u propagandu.

Svakako najbolja reklama je usmena preporuka jednog kupca drugom. Ako radiš dobro, tvoj kupac će te preporučiti svom prijatelju i tako se broj kupaca povećava bez ikakvog dodatnog troška. Dobar glas daleko se čuje.

Bitan način za „samoreklamiranje" pirata su sajmovi, izložbe, savetovanja i slične manifestacije na kojima pirati obično učestvuju. Tada se i ne moraju prodavati programi - važno je da se za dobrog pirata čuje. Tu je i prilika za sticanje novih kupaca. Neverovatno je, ali istinito, da postoje ljudi koji imaju računar i dosta ga često koriste, a ne znaju da u Jugoslaviji postoje najmanje tri računarska časopisa (i njihova specijalna izdanja). Tako pirat dolazi do kupaca koji ne čitaju njegove velike male oglase u časopisima. Zbog povoljnog prvog utiska kod takvih kupaca dobro je nuditi kataloge, vizit-karte, nalepnice i druge sitnice.

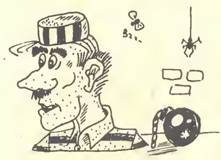
Poreklo robe

Možda i važnije od propagande je da imaš pouzdane izvore kvalitetne robe. To nisu samo programi već i ostalo što spada u softver: uputstva za programe, literatura, listinzi itd. Prema poreklu robe pirate možemo podeliti na dve grupe. Veliki pirati programe nabavljaju iz inostranstva, a dobri i loši ih uzimaju od velikih. Zato ovih drugih i ima toliko. Veliki pirat, dakle, nabavlja robu iz inostranstva. Svakako sa Zapada, a poželjno je da zemlje budu Engleska, SR Nemačka, Holandija, SAD itd., zavisno do računara. Programi se kupuju u prodavnici, razbijaju, formiraju kompleti. Ali, opet, ni to nije dovoljno za potpuni uspeh - i drugi mogu da urade to isto. Veliki pirati uspevaju programe da nabave i pre nego što se oni pojave u prodaji u inostranstvu (razlika je tolika da imaju vremena i da izvrše sve pripreme za domaće tržište). Kako to uspevaju? To samo oni znaju. Možda je tajna u tome što mnogi prodavci u inostranim Computer Shop-ovima programe dobijaju i ranije da bi zainteresovali kupce. I na kraju, dobar pirat je pametan čovek i ne prodaje programe domaćih autora. Preprodaja programa je na neki način nezakonita, a sa domaćim programima je nešto „toplija" situacija.

Kvalitet robe

Ma koliko dobar nijedan pirat ne može prodati lošu robu. Ako su programi objavljeni u inostranstvu, što se njihovog kvaliteta tiče uglavnom nema problema. Kvalitet se gubi na domaćem terenu. Razbijanje programa, prerade iz disketne u kasetnu verziju i ostale tehničke i kozmetičke izmene, samo u malom broju slučajeva utiču na kvalitet. Veći problem su razne „divlje" verzije poznatih programa. Tako se uskoro može očekivati Exploding Fist 8, Boulder Dash 36, Jet Set Willy 17 i sl. Zato dobar pirat ne prodaje program koji je malo izmenjena verzija nekog prethodnog. Kupci to ne vole.

Isto tako, pirat mora imati veliki izbor programa i to ne samo nove, već i starije pa i one iz „predšesnaestobitnog" perioda. Šta da radiš kada ti se jednog dana pojave momčić



sa cuclom u ustima i izjavi nešto poput: „Tata mi kupio kompjutel i ocu da igram 'penetlatol' jer mi je dlugal lekao da je supel plogram"? Ako ne možeš da mu udovoljiš otići će kod drugog, uzeti taj program, i tog pirata smatrati, najblaže rečeno spasiocem.

Programi se moraju presnimavati i tu postoje samo dva načina: direktno iz računara, ili pomoću duplog ili dva kasetofona. Prvi način je spor pa većina pirata koristi drugi. Pri tom je potreban kvalitetan uredaj i dobar originalni snimak. Loš snimak kod svakog sledećeg presnimavanja postaje još gori, a to je čest razlog reklamacija kupca. Važan je i kvalitet kasete na kojoj se programi isporučuju. Zbog njihovog različitog kvaliteta pirati uglavnom koriste svoje. Pri tome dobar pirat treba da izabere što kvalitetnije i što jeftinije kasete (nije lako, ali se može). Na kasetama ne treba zaradivati.

Kvalitet usluga

Prodaja programa se vrši pojedinačno i u kompletima. Dobar pirat ima veliki promet i nema vremena za traženje pojedinačnih programa na gomili svojih kaseta. U svakom slučaju ponekad treba udovoljiti i zahtevima onih koji žele pojedinačne programe. Stare kupce treba redovno obaveštavati o prispeću novih programa, jer to su gotovo sigurni kupci i takvi treba i da ostanu.

Što se tiče kompleta, ustaljena je praksa da su napravljeni onim redom kojim igre pristižu ili jednostavno preuzeti od većeg pirata. Dobar pirat treba da poboljšava uslugu u ovom smislu. Svaki komplet treba da sadrži najosnovnija uputstva za programe koje sadrži pa makar i samo podatke o tome koji se tasteri koriste za upravljanje ili u koji od dva priključka treba utaći džojstik.

U modi su tematski kompleti, odnosno igre razvrstane po temi. To i nije tako loše za početnike, ali šta se dešava sa programima koji se kasnije pojave, pa se zbog njih ne isplati ponovo kupovati ceo komplet.

Naročitu pažnju treba posvećivati početnicima i njima nameniti posebne komplete sa opširnijim uputstvima, komplete sa lakšim igrama ili uputstvo za korišćenje računara uopšte.

Što se tiče isporuke stvar je jasna: ili šalješ poštom (najčešće pouzećem) ili kupcu dozvoljavaš da robu preuzme lično. Vreme od narudžbe kupca telefonom ili pismom, pa do isporuke na adresu treba da bude što manje. Treba težiti periodu od 24 sata.

Prilikom većih kupovina kao i starim kupcima treba dati popust. Neko se nedavno setio da pruži mogućnost pretplate - po mnogo povoljnijim uslovima nudiš mogućnost da kupcu redovno šalješ sve što nabaviš.

Dopunski asortiman

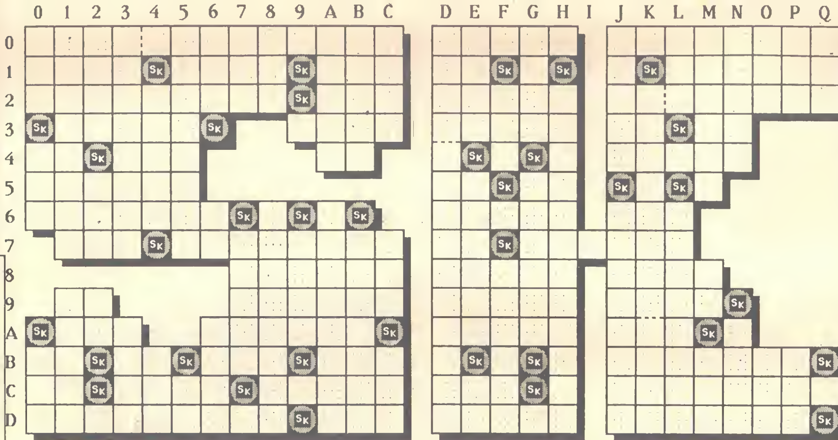
Osim uputstva za programe dopunski asortiman oduhvata puno drugih stvari. Pre svega, literaturu opšteg kompjuterskog sadržaja, priručnike, knjige. Nije loše imati originale svega navedenog, ali dobre su i kvalitetne fotokopije. Odatle ona potreba za fotokopiranim aparatom sa početka ovog teksta. Naravno pored programa, dobar pirat može da ponudi spisak poukova za besmrtnost u igrama, omotnice za kasete i još kojekakve sitnice. Među piratima ima maštovitih ljudi koji nude i neke čudne stvari, recimo letraset slova (da, kao, time napravite mali oglas po sopstvenom ukusu i da ga časopisu doturite kao oglas sa slikom). Ne bi me čudilo da neki pirat ponudi i komplet štipaljki za veš za listinzima odličnih igara, prezervative sa šifrovanim imenom „navlaka za džojstik", bedževe na natpisom „SIDA vlada - ne okrećite kompjuteru leđa" i slično. Šalu na stranu, dopunski asortiman nije za potcenjivanje i dobar pirat treba da mu posveti veliku pažnju.

Težak je život piratski

Lako je postati mali pirat - daš minijaturni mali oglas u kojem nabrojiš programe čija imena najlepše zvuče i čekaš da se neko javi. Onda ti se javi prvi kupac, kupi nekoliko programa, a onda počne da te ponovo zivka. Prvi put se javi da mu objasniš kako da učita program. Drugi put da mu to bolje objasniš. Treći put se žali kako mu se stalno pojavljuju dve čudne reči na nekom stranom jeziku i to „verovatno na nemačkom jer je računar tamo kupljen". Pošto već postaje dosadan, napraviš veliku grešku i ne kažeš mu šta je to pa ti četvrti put javi da je to ipak engleski i da je u „odličnom rečniku" našao da prva reč znači „napuniti", a druga „greška" i da je verovatno neka „greška u punjenju". U petom razgovoru uporno pokušavaš da mu objasniš kako da izbegne „load error" i zaključiš da je jedino rešenje da mu ponovo snimiš te igre. Pošto su se u međuvremenu pojavili novi kupci, a ti nemaš iskustva, zatrpan si porudžbinama. On te nekoliko puta zove da vidi da li si završio snimanje njegovih programa. Kada to napokon uspeš da uradiš, problemi sa učitavanjem mu se ponavljaju, pa u devetom razgovoru pokušavaš da mu objasniš šta je glava na kasetofonu, gde se nalazi, šta je to „azimut" i kako se podešava. I da skratim, kasnije snimaš na njegovom kasetofonu, postaje ti stalni kupac i dežurni „davež". I tako sve do trenutka kada ti zatraži da mu snimiš program za kopiranje. E onda si „obrao bostan" - postaje ti konkurencija i (u najboljem slučaju) otima ti sve kupce kojima te je ranije preporučio (oni sad kupuju kod njega jer je jeftiniji). Priča je bez kraja je njemu se pojavljuje neko treći i sve se ponavlja.

Ako prihvatiš činjenicu da u prvo vreme verovatno nećeš zarađivati nego gubiti i ako prebrodiš ovaj i oko 437,5 ostalih početnih problema, na dobrom si putu da postaneš dobar pirat. A to je samo korak (doduše u cipelama od 7 milja) da postaneš i veliki i dobar. Da li da ti kažem „Srećno"?

◇ **Tihomir Stančević**
(strogi piratski otac)



№ 3/spec.

Sastavio Dušan Stojičević, Niš

Specijalne ukrštene reči

Vodoravno

0 - ulica u Beogradu - grad na primorju - stari kompjuter Klajva Sinklera.
1- treće grčko slovo - samostalno sviranje ili pevanje - zasek nožem - domaća životinja - sumpor - volt - govornik.
2 - računarska firma iz Maribora - napišite ISR - Engl. soft-firma - francuski glumac i pevač.
3 - novosti, kratke informacije - Ljubljanska firma za računarski inženjering - indijanski drveni simbol - newline - predlog.
4 - slovo latinice - zvuk određene visine, boje i trajanja - Narodna armija - kalijum - tona - amper - anglosaksonska jedinica za zapreminu.
5 - mladi koji rade na pošumljavanju zemljišta - lična zamenica - tip spoja koji se koristi u elektronici - dinar - sekunda.
6 - svršeni oblik glagola osećati - litar - mega - Mika od milja - nemački kompjuterski časopis.
7 - jednocifren broj - očistiti trljanjem - poljoprivredni kombinat - ukroćeno, koje nije divlje.
8 - preteča računara i računskih mašina uopšte - ime Kozarca - prefiks za jedinice hiljadu puta veće od osnovne.
9 - poštanski pregradak - domaći AT klon - naš skakač, Primož - engleski računar koji se proizvodi i kod nas.
A - „je" na francuskom - religiozne radnje - zatvorenik, zatočenik - legenda - jod.
B - napišite ZT - dva ista samoglasnika - američka obaveštajna služba - Azemina od milja - elektron - kiseonik - auto oznaka Italije - računarska firma iz te zemlje.
C - samoća, usamljenost - grčko ostrvo - jedan zanatlija - BASIC naredba za pokretanje programa - deseto slovo abecede - jedna od novijih igara Mastertronika, motocikli.
D - učiniti samostalnim - beogradska fabrika traktora - najnoviji kompjuter Commodorea - zadiviti nekog svojim izgledom.

Uspravno:

0 - sovjetska obaveštajna služba - „ja" na latinskom - novi kompjuter Klajva Sinklera.
1 - lakovernost - domaća životinja.
2 - napišite „EMRE" - računarsko-elektronska radionica (skr.) - post skriptum - auto-oznaka Švedske.
3 - ostati iza nekoga - karakteristika od koje zavisi brzina računara.
4 - 13. slovo abecede - vrsta tenisa - vrsta papagaja.
5 - stvarno - napišite IL.
6 - skup pevača - napišite IB - sirće (mn.).
7 - „telefonska" reč - američka igra - oznaka za vreme u fizici.
8 - uzvik bola - članovi liberalne stranke.
9 - litar - njemu prethodno slovo - napišite „sape" - 9. slovo abecede.
A - firma poznata po monitorima - putevi sa podlogom od lomljenog kamena.
B - popularni tip motocikla - privredna grana.
C - zagrebačka rock grupa - napišite ISD - umetnost (engl.).
D - ovo je izdanje kompjuterskog časopisa koji se zove...
E - igra na konjima, slična hokeju - muško ime - pamet, razum.
F - tablica na vozilima auto-škole - zapadni proizvođač zabavne elektronike - kilo - sobe za prijeme.
G - jednake - papagaj (hrv.) - gram.
H - tera - sticanje nezavisnosti.
I - tona.
J - bezalkoholno piće, udarac u boksu - sladoled Pekabele.
K - fosfor - ime i prezime Lenjina.
L - napiši „EOM" - oznaka kategorije luksuznih hotela - izdavač Sveta kompjutera.
M - proizvođač sportske opreme (Dražen reklamira) - O-kej - visok stepen radijacije (skr.).
N - tanak, tanušan (pesn.) - tip vozila Tvornice automobila Sarajevo.
O - Radio televizija Titograd - lopov.
P - peti, četvrti i prvi samoglasnik - jezero na granici Kanade i SAD.
Q - gospodin N. (engl.) - PRINT CHR$ (84).

◇

OCENJIVANJE IGARA

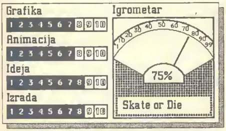
Poštovani čitaoci, kao što vidite, u našem drugom specijalnom izdanju posvećenom igrama rešili smo da vam osim dosadašnjih opisa i mapa za igre dajemo i ocene igara, kako biste što bolje bili upoznati sa kvalitetom igara koje vam predstavljamo. Ova praksa će se nastaviti i u redovnim brojevima tako da ćete u Svetu kompjutera naći potpun pregled svih programa za vaše „igračke". Ovo je treća novost u Svetu Kompjutera, jer su se dve nove rubrike: „Biće, biće" i „Male tajne velikih majstora" već ustalile u našem časopisu. Nadamo se da vam se ova novost svidela, a uskoro očekujte još neke novosti.

Evo i nekoliko obaveštenja o ocenama i načinu ocenjivanja. Ocena za ukupan utisak dobijena je srednjom vrednošću iz prve četiri ocene. Ne očekujte od svake igre da bude ocenjena sa više od 90%, jer to ne bi bilo realno. Vrlo je mali broj igara koje su do sada napisane stvarno zaslužio više od 90%. Zbog toga će većina igara biti između 50 i 80%. Ocenjivanje će vršiti naši stručni saradnici, sa čijim ste dosadašnjim radom, nadamo se, zadovoljni.

Redakcija



SKATE OR DIE



Najzad jedna, u svim detaljima, izvanredno urađena simulacija skejtborda, bogata sitnim detaljima i gegovima što čine igru prirodnom.

Počinjete u prodavnici u kojoj se nalaze i veterani ove discipline, gledajući vas podsmešljivo. Izaberete boju daske, upišete se u listu takmičara i odlučite se za vežbu ili takmičenje. Po izlasku možete se odlučiti za jednu oid šest mogućnosti:

Ramp high jump: počinjete na vrhu velikog betonskog oluka. Na naspramnoj strani nalazi se merač visine skoka. Zaletite se nekoliko puta levo-desno i pritiskom na dugme skočite. Da bi ste se dočekali na točkove odpustite dugme tek pri vrhu skoka. Dalje sve teče automatski. Zanimljiva disciplina mada zamorna zbog već poznatog brzog pokretanja palice.

Ram feesyle: dosta slično prethodnoj, u istom oluku, sa ciljem da u deset prolaza napravite što lepše i različitije skokove. Ima ih dosta na raspolaganju, ali se ne zanosite u izvođenju, da vas ne bi skupljali pored rampe.

Downhill jam: trka kroz predgrađe protiv suigrača ili kompjutera. Za bolji rezultat udarajte loptice, gurajte protivnike a da bi ostali u dobrom zdravlju izbegavajte bliske susrete, ma koje vrste, sa kantama, žičanom ogradom i sličnim stvarima. Zaista originalno.

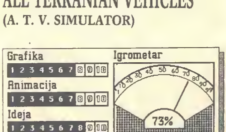
Downhill race: ovaj put pokušajte da se održite na dasci prelazeći, preskačući i sagnjući se pred raznih preprekama čije rušenje izaziva vratolomne padove uz pakosne komentare računara. Nije mnogo teško ali je zanimljivo.

Joust: najborbenija disciplina. Izaberete jednog od tri protivnika čije su karakteristike jasno prikazane. Nakon toga nalazite se na ivici bazena sa štapom, oblika vesla, u rukama. Sa druge strane smeši vam se protivnik. Cilj je skinuti mu osmeh sa lica i ličnost sa skejta uz pomoć štapa koji koristite pritiskom na dugme. Ukoliko ne uspete u pet pokušaja uloge se menjaju. Ko prvi postigne tri pobede pobeđuje u igri. Počnite od lakšeg protivnika jer igra nije tako laka kako se čini na prvi pogled.

Jedina prava ocena za ovu tvorevinu – odličan, pet.

◇ **Srđan Vučić**

ALL TERRANIAN VEHICLES
(A. T. V. SIMULATOR)



Izgleda da je autorima firme Code Masters dosadilo da simuliraju motociklističke trke, formulu 1, i slične trke, pa su rešili da napra-

ve nešto originalno, nešto sasvim novo. Zbog toga bismo mogli da pohvalimo ovu mladu firmu koja kvalitetnim i dobrim idejnim programima probija svoj put ka vrhu soft firmi.

U njihovom novom ostvarenju - A. T. V-u vi ste vozač neobičnog automobila, koji mnogo više liči na mini-džip. Zadatak vam je da za odredeno vreme predete stazu punu stena, ograda i sličnih stvari. Scrollovanje se vrši levo i desno, a pejzaž je prepun raznoraznih palmi, drveća i ostalog rastinja, u skladu sa predelom u kojem se odvija trka. Pošto smo već napomenuli da vam je vozilo krajnje neobično, nemojte se čuditi kada vam budemo rekli da svoj džip možete podići samo na zadnje točkove, i tako ga voziti. Ukoliko se „slupate" nesrećni vozač će visoko poleteti u vazduh, a zatim pasti na zemlju. Tada brzo ustanite, dotrčite do kola i nastavite vožnju. Od raznoraznih prepreka na višim nivoima očekuju vas: ptice, pčele, aligatori, ali nadamo se da se nećete lako predati.

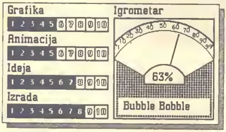
U igri ukupno postoji 6 staza: Sand Dunning, Grass Trakin, Ice Bergs, Pyramids, Tropicana, Swamp. Pošto je ovo samo obična trka na kraju igre ne dešava se ništa spektakularno, igra ponovo počinje od prve staze.

Prve dve ili tri staze relativno ćete lako preći, ali za dalje morate što bolje kontrolisati svoje vozilo kako biste se sa zemlje što rede dizali.

Za kraj pripremili smo vam poklon-POKE za neograničeno vreme koji ćete naći u našim malim tajnama. Srećno!

◇ **Aleksandar Petrović**

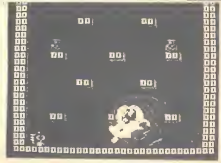
BUBBLE BOBBLE

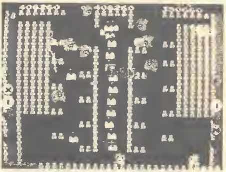


Ovo je pravi predstavnik one vrste igara koje se mogu nazvati starovremenskim platformama. Pravljena je za jednog ili dva igrača, pri čemu se drugi igrač može uključiti u bilo kom delu igre jednostavnim pritiskom tastera na palicu.

Upravljate malim brontosaurusom koji je, bar se tako čini, progutao pun sanduk sapuna pa stalno izbacuje balončiće. Prateći savremene trendove i on je na dijeti. Budući večno gladan stalno skuplja voće, kolač a i sladodel je neophodan. Naravno, tu je veliki broj napasnika koji ga progone a i sam dodir sa njima je poguban za malog junaka ove igre. Jedino sredstvo odbrane suu baloni koji 'saurus' isputa kad pritisnete taster za pucanje. Ispušteni balon kratko putuje horizontalno a onda se diže prema vrhu pećine, pri čemu u horiznatlnom delu putanje zarobljava svako živo stvorenje.

E ovde počinje zabava i tu je osnovna razlika izmdu ove i sličnih platformskih igara. Nije dovoljno samo pokupiti hranu i, izbegavajući neprijatelje, pobeći na sledeći nivo. U ovom slučaju morate prethodno isprazniti celu pećinu. Ako mali bronto poskoči i probuši napunjeni balon, zarobljeno stvorenje pretvara se u bananu. Ukoliko se zarobi više protivnika pretvaraće se u različito voće koje donosi nagradne bodove. Svi ovi baloni skupljaju se na vrhu ekrana ali pazite: opna će izdržati samo 15 ili manje sekundi a stvorenje koje se ovako oslobodi ljutito će po pećini tražiti krivca.





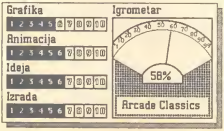
S vremena nas vreme pojavljuju se i pomoćna sredstva: kišobrani koji vas provode kroz nekoliko pećina, patike što će vam ubrzati kretanje, vodene kapi koje će kad puknu potopiti sve neprijatelje a tu su i munje koje će ih uništiti. Ipak, vodite računa o vremenu koje je ograničeno. Ako predugo petljate po pećini pojaviće se baron fon Bluba protiv koga nema odbrane. Da pomenemo još i balone sa slovima koji donose nagradni život ako se formira reč EXTEND.

Kada dođete do ekrana broj 100 (ova platforma ima stotinu nivoa) pojavljuje se strašni gospodar pećina. Treba ga mnogo puta „balonirati" pre no što se spusti zavesa na ovu predstavu. Postoji još jedan tajni ekran u koji se ulazi ako voće pokupite odredenim redom.

Po mom mišljenju ovo je jedna od najboljih igara u svojoj vrsti... ako ne i najbolja.

◇ **Srđan Vučić**

ARCADE CLASSICS



Za one koji se sa čežnjom sećaju prvih arkadnih igara i dvobojnih automata za igre, urađena je ova kompilacija četiri ključna pucačka naslova iz istorije kompjuterskih igara. To su space Invaders, Asteroids, Snakes i Space Wars.

Prva od njih, „Napadači iz svemira", preneta je u potpunosti, tačku po tačku, sa automata. Pritom su zadržani svi detalji sa originala - ništa nije ispušteno.



Sa „Asteroidima" je identičan slučaj. Tu je i celokupna vektorska grafika stenja i svemirskih brodova. Cilj je, ako ste zaboravili, upravljajući brodom uništiti sve asteroide na jednom nivou pa proći na sledeći i tako do slave i što većeg broja sakupljenih bodova.

Snakes, ili „Zmije", je igra samo za dva igrača, cilj je sličpan kao u „Tron"-u, naterati protivnika da krećući se po mreži, naleti glavom na vas ili na svoj rep. Ovo takmičenje je vremenski ograničeno.

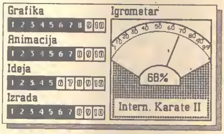
Kao četvrta igra u kompletu su i „Svemirski ratovi", opet samo za dva igrača. Cilj je uništiti protivnika, pri čemu su obe letilice pod stalnim uticajem centralno postavljenog sunca čija se snaga gravitacije može odrediti pre početka igre.

Sve nije savršeno ali je igra zabavna. Grafika je jednostavna li su tada takvi bili i originali na velikim automatima. Zvuk je dobar mada nedostaju efekti na koje smo, kroz nove igre, navikli. Uvodni ekran je veličanstveno uraden i nudi puno mogućnosti izbora.

Najvažnija odlika ovih igara bila je, i ostala, njihova jednostavnost.

◇ **SrđanVučić**

INTERNATIONAL KARATE 2



Je li vam dosta udaraca u glavu, lupanja u stomak i odvaljivanja bubrega? Nije? Dobro. Sedite pred ekran i učitajte novi program.

Posle tolikog broja borilačkih igara koje su se pojavile u zadnjih par godina, od kojih je

nekoliko stvarno dobrih, ne može se smisliti više ništa što već nije viđeno, je li tačno?

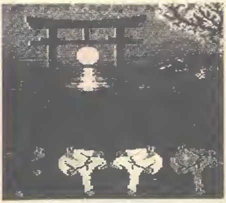
Nije! Za ovu igru može se reći da je urađena velemajstorski i delom na nov način.

Prva inovacija koju uočite jeste da su na ekranu uvek tri lika od kojih je jedan stalno pod kontrolom računara. To znači da vas može jednovremeno napasti sa dve strane, odnosno u slučaju da igrate sami, računar vodi dva protivnika. Ukoliko se uključi još jedan igrač zabavno je ali ako se udružite i eliminišete kompjuterskog borca.

Ubrzo otkrivate da postoji nekoliko novih pokreta od kojih je meni najdraži udarac sa obe noge iz stoja na rukama, što može poslužiti i kao najlakši način da pobegnete iz gužve. Ostale je teško opisati ali eksperimentišite i prijatno ćete se iznenaditi. Prisutni su i svi standardni udarci, sem udarca nogom iz okreta. Ipak, ne može se sve imati.

Uveden je i nagradni (bonus) nivo u kome se trudite da štitom odbijate lopte dok vas ne udare i obore.

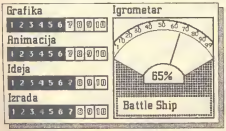
Pored borbe, koja se odvija u prvom planu, ni pozadina nije statična. Može vam se dogoditi da usred borbe zastanete zbunjeni ribicom koja je iskočila iz jezera u pozadini ili iznenađeni paukom što se niz nit spušta sa drveta, potpuno nezainteresovan za vaše takmičenje.



Nabavite program i uživajte. Siguran sam da će ova igra biti hit broj jedan.

◇ **Srđan Vučić**

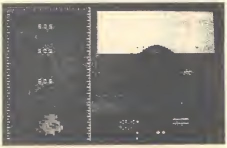
BATTLESHIP



Pod ovim naslovom krije se svima nama dobro poznata i draga igra „Podmornice". Igrale su je generacije pre nas na komadićima papira.

Možda je vi ipak niste igrali? U ovim danima zvezdanih ratova, laserskih pištolja i automata svake vrste (da ne pominjemo odvratne kompjutere) tako nešto nas ne bi ni čudilo.

Elem, za one koji ne znaju, potrebno je



pronaći i potopiti protivničku flotu koija je označena na mreži sastavljenoj od 26 × 26 polja. Brodovi su predstavljeni popunjenim poljima različite veličine i oblika, što zavisi od veličine broda. Po učitavanju ponuđen vam je raspored po slučajnom izboru računara. Ako vam se ne sviđa, izmenite ga pomerajući likove u svim pravcima pa i dijagonalno ako vam je tako draže. Ako igrate protiv mašine, možete odmah nastaviti, ali ako vam je protivnik drugi igrač, morate voditi računa da međusobno ne gledate suparnika dok razmešta flotu. Dakle, nema PEEK - odnosno nema virenja.

Još jedna stvar koju treba zapamtiti. Pre početka izaberite opciju „Salvo" (ispaljivanje u salvama po 4 hica za svaki nepotopljeni brod) jer u protivnom ispaljujete po jedan hitac naizmenično što, obzirom na veličinu mreže, dosta produžava igru.

Kad jednom počnete sve zavisi od strategije (i nešto sreće, naravno). Kompjuter nije baš mnogo „bistar" protivnik, promašivao je očigledno mesto na kojem se nalazio moj nosač aviona - šest polja u bloku.

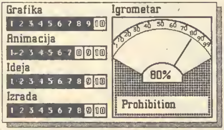
Kada je brod potopljen pojavljuje se pojas za spasavanje sa SOS porukom, a kada je cela flota potopljena, preostali deo pobedničke trijumfalno, uz muziku, plovi preko okeana.

Najdraže su mi igre koje se zasnivaju na jednostavnim idejama, već postaju zamorne razne „najbrilijantnije" simulacije i slični programi za čiju igru vam je potrebno osam ruku.

Kada je Stiv Vilkoks, gazda programerske kuće „Elite", predložio da se ova igra uradi za kompjuter - svi su mu se smejali. Sada je došlo vreme da se on smeje!

◇ **Srđan Vučić**

PROHIBITION



Ako često svraćate u luna-parkove, i pored „najveće igračke", verovatno ste primetili novi automat-Prohibition. U ulozi detektiva ranih 30-ih godina treba da uništite bandu predvođenu, možda, Al Kaponeom. Izvođenje je vrlo jednostavno - vozite nišan svoga pištolja i ubijajte bandite koji se pojavljuju iza zgrada, u kućama, garažama...

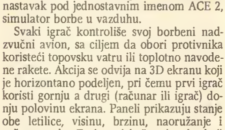
Pošto ekran može da scroll-uje u svim pravcima neprijatelji mogu biti i van vašeg vidokruga. Zato vam strelica pokazuje u kom smeru se oni nalaze. Ukoliko dugo tražite neprijatelja počeće odbrojavanje. Na nuli neprijatelj vas je „napunio olovom". Ali, zato postoji taster kojim se bacate u zaklon, pa odbrojavanje počinje ponovo.



Na Spectrumu je igra, naravno, lošija nego na automatu, a to je i normalno, jer mnoštvo boja, animacija, odlična muzika i veliki broj slika i nivoa ovu arkadnu mašinu svrstavaju u red najboljih. Nemojte biti tužni, jer ako niste videli automat igra će vam se sigurno svideti, ako jeste...

◇ **Aleksandar Petrović**

ACE 2



Leteći tragom čuvene igre ACE, stiže nam nastavak pod jednostavnim imenom ACE 2, simulator borbe u vazduhu.

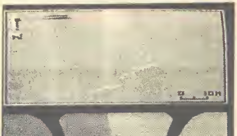
Svaki igrač kontroliše svoj borbeni nadzvučni avion, sa ciljem da obori protivnika koristeći topovsku vatru ili toplotno navođene rakete. Akcija se odvija na 3D ekranu koji je horizontano podeljen, pri čemu prvi igrač koristi gornju a drugi (računar ili igrač) donju polovinu ekrana. Paneli prikazuju stanje obe letilice, visinu, brzinu, naoružanje i važne poruke. Tu je, neizbežno, i radar koji prikazuje lokaciju protivnika kada je u blizini.

Postoje dva scenarija: direktan sukob ili izvršenje zadatka. U drugom slučaju cilj je uništenje protivnikovih instalacija na zemlji, pri čemu se može izabrati taktika odbrane svojih. Izbor naoružanja uključuje sve vrste raketa ali treba imati na umu da se posle poletanja ne mogu izvršti izmene.

ACE 2 nije klon svog prethodnika. U uputstvu je navedeno o čemu sve ne morate voditi računa tokom leta, a to se odnosi na zakrlica, kormilo i mnoge druge elemente leta, što možda previše pojednostavljuje celu si-

mulaciju. Preostaje samo da upravljate pravcem i stiskate okidače.

Ipak ostaje utisak brzine i napetosti koja od početka do kraja okupira vašu pažnju. Kompjuter je kao protivnik dosta bojažljiv ali to treba koristiti za vežbu, jer igra prikazuje punu vrednost i pravi smisao samo ako učestvuju dva igrača. Ako ste sami ipak se vratite prvoj verziji.



Kada se odvija između dva prijatelja ACE 2 obezbeđuje zabavu, spektakl, puno boja i uzbuđenja - šta biste više želeli.

◇ **Srđan Vučić**

SKI SIMULATOR

Grafika: 9
Animacija: 8
Ideja: 8
Izrada: 8
Igrometar: 73%
Ski Simulator

Za naslov „Ski Simulator" ne treba prevod. Verujemo da veliki broj vas skija, a da je još veći broj pokušao, bar jednom, da stane na čuvene daske. Prema tome, verovatno ćete sa zanimanjem potražiti ovu igru, a ukoliko ne znate da skijate, i ako to nikada niste pokušali, učinite to bar na „Dugi". Igra je, kao i sve prethodne ove firme, vrlo jednostavna. Od komandi imate samo tastere za levo, desno i odbacivanje štapovima na ravnom, odnosno čučanj na nizbrdici. Kao što ste i očekivali igru možete igrati protiv kompjutera ili prijatelja.

Trku počinjete sa vrha brda i krećete dole odbacujući se štapovima kako biste postigli što veću brzinu. Po stazi su raspoređene zastavice između kojih morate prolaziti. Ukoliko ste sporiji od svog protivnika, i on vam dosta odmakne može se desiti da izađete van ekrana, jer scroll nagore prati vodećeg takmičara. Tada morate voziti napamet, koristeći samo mapu koja je data u desnom delu ekrana. Zato se morate pripremiti za svaku prepreku, jer ako jednom izađete van ekrana, teško ćete stići protivnika. U trci nije bitno da stignete prvi, važno je samo završiti celu stazu za određeno vreme. Širina staze je



samo jedan ekran, pa je scroll samo nagore. Za vreme trke uvek na mapi pogledajte položaj i raspored sledeće kapije, kako biste gubili što manje vremena u manevrima.

Ako vam skijanje baš ne ide od ruke (noge?) nemojte se mnogo nervirati, jer ne može svako biti Stenmark, ali, možda ćete bolje igrati, recimo, Master Basket, igru koja tek što nije došla kod nas.

◇ **Aleksandar Petrović**

DRAUGHTS GENIUS

Grafika: 10
Animacija: 7
Ideja: 8
Izrada: 9
Igrometar: 75%
Draughts Genius

Ova igra iz meni nepoznatih razloga po Jugoslaviji kruži pod nazivom DAMA. No, to nimalo ne umanjuje njen kvalitet. Naravno, reč je o popularnoj igri na šahovskom polju. Igra se po engleskim pravilima, tako da protivnika morate da pojedete kada se nađete u takvoj poziciji. Možete da igrate protiv kompjutera, protiv prijatelja ili da gledate kako kompjuter igra sam protiv sebe. U ovoj igri kompjuter je dobio lik Einstein-a. Genijalni profesor je vrlo lepo nacrtan. Sa vama komunicira preko oblačića (kao u stripovima). Kada razmišlja češka se po glavi, a ako predugo rešavate, zevanjem će vam staviti do znanja da mu je dosadno (ako baš preterate - zaspaće!). Kada pobedi veselo će dići ruke u vazduh, ali će vam kao pravi sportista pljeskati ukoliko ga savladate. Tabla je takođe veoma dobro i krupno nacrtana (u 3 dimenzije). Figure pomerate tako što stanete uz nju i pritisnete pucanje a zatim se prebacite na polje na koje hoćete i pritisnete pucanje dvaput. Uz ivicu ekrana nalzi se nekoliko veoma korisnih ikona. Njihovo značenje je sledeće:

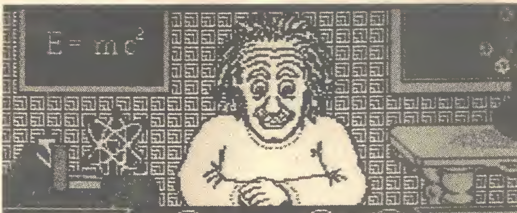
Strelice na gore/dole: (Ukoliko pogrešite vraćate se potez unazad) povratak u prvobitnu situaciju.

r-Einstein će odigrati za vas ukoliko nemožete da smislite nijedn dobar potez u tom trenutku.

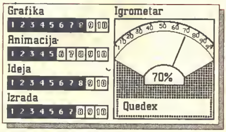
Q-Završavanje igre

DRAUGHT GENIUS - Igra za sve uzraste. Ukoliko ste već igrali DAME, nabavite je. Ukoliko niste, opet je nabavite: Dopašće vam se!

◇ **Aleksandar Conić**

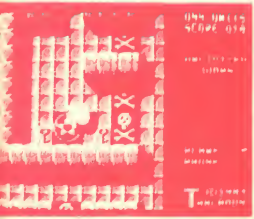


QUEDEX



Od autora igara kakve su „Delta" i „Sanxion", očekivalo se da nastave sa arkadnom tematikom, tim pre što su na tom polju imali puno uspeha. Izvanredni Finac Stavros Fasoulas priredio je potpuno iznenađenje.

Igra zahteva punu angažovanost i brzo razmišljanje. Treba provesti metalnu lopticu kroz deset različitih područja igre, rešavajući postavljene zadatke. Svako područje ima početnu tačku i cilj („goal"). Tu se završava jednostavnost jer svako područje ima potpuno zaseban problem koji treba rešiti da bi se prošlo dalje.



Sve možete probati u prvom nivou igre koji je trening zona za buduće pobednike. Cilj je kompletirati svih deset nivoa unutar zadatog vremena, ali možete igrati i svaki nivo zasebno, bilo kojim redom. Najveći neprijatelj vam je vreme a ukoliko zadatak izvršite pre roka, ostatak se prenosi u sledeći nivo.

Prvi nivo: ima pet podnivoa:
- podnivo 1: Sledite stazu kvadrat po kvadrat do kraja
- podnivo 2: Sledite strelicu i pokupite trepćući beli kvadrat, izađite kroz crni
- podnivo 3: Izbegavajte more elektriciteta, pokupite bele kvadrate što su razbacani naokolo
- podnivo 4: Što brže pokupite kvadrate
- podnivo 5: Sledite strelicu u slalomu između stubova. Kupeći kvadrate aktivirajte cilj („goal").

Drugi nivo: Pokupite ključeve, koristite teleport i izbegavajte lobanje. Pazite na nevidljive ključeve koji se pojavljuju samo kada ste u blizini.

Treći nivo: Isto kao drugi samo prvo morate pokupiti četiri amajlije da bi se pojavio cilj.

Četvrti nivo: Krećete se samo levo-desno. Požurite niz stazu, izbegavajte stene, koristite liftove. Broj skokova je ograničen.

Peti nivo: Celu žutu površinu treba pokriti „parketom". Ovaj nivo bi mogao da egzistira kao zasebna igra.

Šesti nivo: Vidljivi predmeti vam omogućavaju više skokova. Nevidljivi pomažu ili odmažu da stignete do cilja.

Sedmi nivo: Pokupite četiri ključa pravilnim redosledom da biste stigli do cilja.

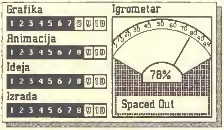
Deveti nivo: Uz pomoć dodatne brzine porušite kupe zalećući se u njih.

Deseti nivo: Platforme na tri različite visine. Skačući sa jedne na drugu dođite do cilja. Uvek samo jedan stepen gore ili dole.

Pun naslov igre je „The quest for ultimate dexterity" što bi se moglo prevesti kao „Tražeći najveštije". Činjenica je da će vam trebati krajnja veština da rešite sve zadatke ove kompleksne i zanimljive igre.

◇ **Srđan Vučić**

SPACED OUT



Firebird je uz Mastertronic i Code Masters najjača britanska firma za takozvane „budget price" igre (radi se o igrama koje se ne prodaju po uobičajenoj ceni od 7-10 funti već za 1.95 funti). Zato su ove igre vrlo često slabog kvaliteta. Međutim, dešava se i obrnuto: da jedna igra objavljena po budžet ceni nadmaši kvalitetom mnoge igre sa punom cenom. Takva igra je i SPACED OUT. Po nekim merilima, ovaj program bismo računali među strateške, mada je u stvari toliko jednostavan da ga može razumeti sedmogodišnje dete. To je ona vrsta igre koju biste lako mogli da igrate na papiru, samo da nije potrebno posle svakog poteza crtati novu sliku. Naravno, sve to mnogo lepše izgleda na ekranu uz dobru grafiku, zvučne efekte i animaciju. Cilj je sledeći: provesti malog čovečuljka iz donjeg levog u gornji desni ugao. Pomeranje se vrši u sva četiri pravca, za broj koji pokažu kockice. Naravno, igra ne bi bila igra da vam neko ne zagorčava život. U ovom slučaju, to su svemirci koji se takođe pomeraju posle svakog vašeg bacanja kockica (2 poteza). Oni su dokoni i nemaju nikakav važniji cilj u životu nego da vama prave probleme, i staju upravo tako da vam onemoguće prilaz cilju. Preko njih se ne može, ali se zato može na njih. U tom slučaju, svemirac na kog ste nagazili biće izbačen iz igre, a vi ćete dobiti 100 kaznenih poena (PENALTY). Kazneni poeni se dobijaju i ako između dva poteza previše razmišljate. Ukoliko ovaj broj premaši broj dozvoljenih kaznenih poena (HANDICAP) igri je kraj. Igra u principu traje 20 poteza, ali se može nastaviti i dalje, s tom razlikom što vam svaki sledeći potez donosi 100 kaznenih poena. Postoji šest veličina polja za izgranje, ali ovde ne važi ono: što manje to lakše. Naime, ukoliko izaberete najmanje dimenzije, svemirci će se „načičkati" svuda oko vas i nećete moći da mrdnete. I broj svemiraca je proizvoljan (8,10,12,14,16,18). Za početak naravno izaberite najmanji broj.

Upravlja se pomoću ikona u dnu ekrana. Ima ih šest, a značanje im je sledeće:

STRELICE NA GORE/DOLE/LEVO/DESNO... Pravci kretanja

BROJEVI... Brojevi koje su pokazale kockice. Izaberite jedan, pritisnite pucanje a zatim odaberite pravac.

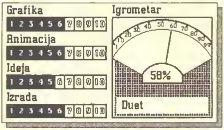
KVADRAT SA KRSTOM U SREDINI... Kad izaberete za koliko i u kojem pravcu želite da se pomerite stanite ovde, pritisnite pucanje i kompjuter će izvršiti vaš potez.

VELIKI KRST... Ukoliko ne možete da se pomerite ni u jednom pravcu ova ikona će vas prebaciti na sledeći potez.

Redosled operacija je proizvoljan, tako da možete prvo izabrati pravac pa smer i obratno. Ukoliko obe kockice pokažu isti broj, igrate još jednom. Preostaje mi samo da vam poželim uspeh u ovoj odličnoj igri, i da vam dam jedan savet: u pauzi između dve partije URIDIUM-a i '42, igrajte malo SPACED OUT. Primetićete da vas palac manje boli, a malo razmišljanja neće vam škoditi!

◇ **Aleksandar Conić**

DUET

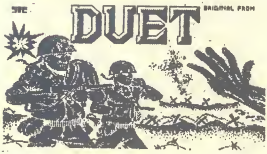


Prvo su u modi bili osvajači iz svemira koji nadiru u ogromnim količinama, pa smo prešli na 3D igre, zatim su na red došle razne kung fu, karate, džudo, aikido, džiu džitsu i njima slične, da bismo na kraju stigli do jurnjava po dvorcima i bojnim poljima, začinjenih hiljadama (dobro, desetinama) neprijatelja koji naviru.

Naravno, Duet spada u poslednju grupu i neodoljivo podseća na svoje roditelje - Wild West Hero, Gauntlet, Into the Eagle's Nest. Igra se zove Duet jer mogu učestvovati dva igrača istovremeno. Izvođenje i ideja vrlo su slični onima od ranije, samo je grafika malo poboljšana.

Dva saveznička vojnika su za vreme drugog svetskog rata dobili zadatak da pretraže 20 bojnih polja i da sa svakog donesu po jedan dokument iz crnih torbi. Naravno, dokumenti su od velike važnosti, jer je u njima ceo plan iskrcavanja saveznika u Normandiji. Od oružja imate samo pištolj, pošto ste mitraljez, valjda u žurbi, zaboravili.

Tražeći dokumente, naša dva junaka (možda Mirko i Slavko) mogu naći i hranu – torte, vino i slične poslastice (?) – koja im vraća izgubljenu energiju. Podrazumeva se da u celoj igri imate samo jedan život, da bi zadatak bio što realniji, ali i teži. Osim hrane, uz put možete naći i bočicu sa slovom P, koja vam daje snagu da brže trčite. Tu su i klješta za sečenje mnogobrojnih bodljikavih žica, ali, na žalost, vrlo su slaba, tako da služe samo za jednu upotrebu. Sledeći koristan predmet je nekakva raketa koja rasteruje neprijatelja, tako da će, umesto da vas jure, oni bežati od vas. Inače, neprijatelji izviru iz podzemnih prolaza koje možete uništavati. Štit vam služi za spasavanje kože od neprijatelja, time što vam energija neće opadati.



Svi navedeni predmeti traju samo odredeno vreme, uključujući tu i pištolj koji ima određeni broj metaka.

Pošto na svakom nivou (bojnom polju) ima više torbi, njihov sadržaj ispitujete pucanjem u njih. Ukoliko ste našli dokument možete preći u sledeći nivo tako što ćete ući u otvor na kome piše Exit. Ne zaboravite, na svakom nivou MORATE pronaći dokument, pa tek onda preći na sledeći nivo. Igru, podrazumeva se, možete igrati i sami. POKE za beskonačnu energiju naći ćete u našim Malim tajnama.

◇ **Aleksandar Petrović**

KNIGHT ORC

Grafika 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Tekst 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ideja 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Izrada 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Igrometar 80%
Knight Orc

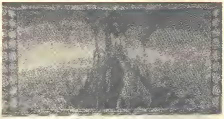
U ovoj avanturi vi ste Grindlegust (uvek smisle imena koja se teško izgovaraju a još teže pamte) strašljivi ork koga su prijatelji ostavili vezanog za konja, da se bori u njihovo ime na viteškom turniru, dok oni ne pretresu obližnji Zamak orka. Po ulasku u Zamak srušili su most da ih ne bi pohvatali.

Vaš zadatak u ovom delu igre je da se probijete u zamak. Stoga nemojte tražiti zlato i slične drangulije, već nešto što liči na konopac, kako biste se prebacili preko jarka. Pomaže vam samo odani prijatelj Denzil. Ovaj deo moratze rešiti da biste započeli pravu avanturu.

Na prvi pogled avantura kakvu smo već videli. Ekran je podeljen horizontalno. Na gornjoj polovini se izmenjuju slike lokacija i situacija, rađene u visokoj rezoluciji, bogate detaljima i bojama dali već postoji veliki broj avantura sa dobrom grafikom. Po već ustaljenom pravilu, dijalog se odvija na donjoj polovini ekrana.

Novost je način igranja koji se razlikuje od ostalih programa ove vrste. Više nema potrebe da pravite mape kako bi se vratili na mesto na kojem ste već bili. Ne morate više zapisivati gde ste ostavili predmet koji vam kasnije može trebati. Sve što treba da znate to je naziv lokacije ili predmeta koji vam je potreban.

Nove komande koje pojednostavljuju igru jesu: „go to" („idi") i „find" („nađi"). Dovoljno je napisati „go to castle" („idi u zamak") i, bez obzira gde ste u tom trenutku, naćićete se u zamku ili na najbližoj lokaciji (pred zamkom ako je most podignut). Slično „find spear" („nađi koplje") dovešće vas do koplja, svejedno gde je, čak i ako ga neko drugi drži u ruci. Možete narediti i drugom liku da to učini umesto vas. Sekvenca „Denzyl find spear, get spear, find me, give spear to me" („Denzile nađi koplje, uzmi koplje, nađi mene, daj mi koplje") učiniće da vam Denzil donese traženi predmet.

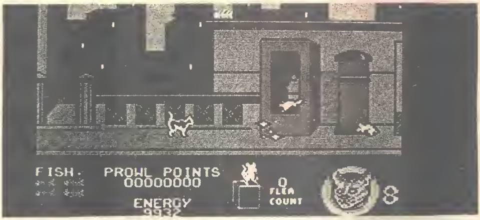


Čini se da ovo suviše pojednostavljuje igru, međutim, može se desiti da se Denzil uopšte ne pojavi, jer je u trenutku uzimanja koplje bilo u posedu ličnosti jače od vašeg kurira, tako da je Denzilova uloga skončala na traženom koplju. Slično se može desiti da i vas na putu do zamka napadnu u šumi kroz koju niste ni znali da treba proći. Poruka će vas uredno obavestiti o kobnom završetku igre.

Na sreću, i u ovakvim slučajevima još sve nije gotovo. Postoji i nova, zasad jedinstvena, komanda „Oops". Ona će celu situaciju vratiti korak unazad. Sada možete postupiti promišljenije.

Autorima treba uputiti komplimente za uloženi trud koji, izvesno, nije bio uzaludan.

◇ **Srđan Vučić**



Grafika 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Animacija 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ideja 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Izrada 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Igrometar 60%
On the Tiles

ON THE TILES

Lepo je za promenu ostaviti robote i svemirske brodove i vratiti se jednom tako svakodnevnom biću kao što je mačka. Ni mačji život nije tako lak. Teško je na ulici preživeti. Mora se lutati u potrazi za hranom. Kada sakupi četiri ribe (nisu čak ni ribe već riblje kosti) mora se seliti u drugi kvart, pa sve dalje i dalje.

Neizbežno tu su i mnogi neprijatelji. Sove se pojavljuju iznenada, tačno u pogrešno vreme, i ako ih pravovremeno ne udarite glavom možete se oprostiti sa prvim od devet mačjih života. Naokolo skitaju i ježevi koje treba preskočiti ili pljunuti (ovo se izvodi razmaknicom) ili pobeći od njih. Žabe nisu smrtonosne ali ih treba izbegavati jer oduzimaju energiju kao i muve koje je nemoguće otresti ako se uhvate za mačje krzno.

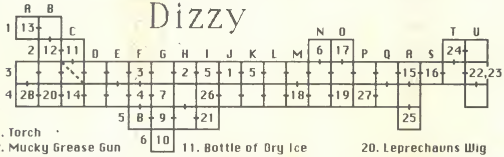
Treba se čuvati i starog gospodina Brauna koji stanuje na kraju bloka a mrzi mačke. Ako se mačka na njegovu kuću popne u pogrešno vreme, pogodiće je starom kantom i još jedan život je bespovratno izgubljen.

Po ulicama se skitaju i miševi koje treba loviti jer donose dodatne bodove.

Svi pokreti su izvanredno animirani a mačka je, verovatno, jedan od najbolje urađenih likova koji su viđeni na kompjuterskim ekranima. Svejedno da li se kreće, trči, skače ili mirno stoji deluje potpuno prirodno. I igra je interesantna. Šest nivoa deluje teško ali nije ih nemoguće preći.

„Na crepovima" je obična igra ali je previše lepa u vizuelnom smislu, da bismo mogli ćutke preći preko nje. Pritom nudi i dosta zabave, posebno mladim zaljubljenicima u kompjuterske igre.

◇ **Srđan Vučić**



1. Torch
2. Mucky Grease Gun
3. Free Acme Bird Seed
4. Graveyard Key
5. Empty Potion Bottle
6. Gardeners Spade
7. Ghost Hunters Laser
8. Raincoat
9. Miners Hard Hat
10. Purse of Gold
11. Bottle of Dry Ice
12. Strong Crowbar
13. Gleaming Emerald
14. Clove of Garlic
15. Can of Insecticide
16. Vampire Dux Feather
17. Clouds Silver Line
18. Mushroom Trowel
19. Rusty Bolt Cutters
20. Leprechauns Wig
21. Can of 3 in 1 Oil
22. Hors Shoe Magnet
23. Fask of Troll Brew
24. Broken Hart
25. Sharp Diamond
26. Rusty Old Pick
27. Jewelled Dagger
28. Protection Amulet

DIZZY

Zaplet u novoj Code Masters-ovoj igri je jednostavan - okrutni čarobnjak Zaks zavladao je drevnim gradom Katmandu. Njegova mačigna moć pomogla mu je da ovlada pticama, paukovima i drugim životinjama. Za stanovnike Katmandua došli su crni dani, pa su rešili da u pomoć pozovu super-jaje Dizzy.

Dizzy-jev zadatak je da ubije Zaksa i skine prokletstvo sa grada, ali to nije nimalo lako, jer su neophodni predmeti razbacani svuda po gradu. Zaksa možete ubiti samo ako napravite otrov od 4 sastojka i ubacite ga u kotao sa ključalom vodom. Najveći problem je što odjednom možete nositi samo jedan predmet.

Izvodenje je u stilu Pyjamarame - kombinacijom predmeta treba završiti zadatak. Igra s pravom nosi epitet „ultimate cartoon adventure", jer dobra grafika i animacija stvarno podsećaju na crtać. Ako vam ne polazi za rukom da spasite Katmandu evo celokupnog rešenja:

Uzmite baklju (torch) i potpalite vatru ispod kazana na startnoj poziciji, kako biste mogli da skuvate otrov. Zatim uzmite Empty poison bottle (prazna flaša za otrov) i stavite je na kazan. Vrlo je važno da pri prelasku mosta u sobi sa flašom ne stanete na sredinu mosta jer će se srušiti.

Sledeći korak je uzeti Mucky grease gun (mazalicu) i upotrebiti je na kolicima u F3, ona će se pomeriti, pa možete ući u rudnik. Uzmite Ghost hunters laser i na F5 ubijte duha koji čuva prolaz. Uzmite rain coat i u sobama u kojima pada kiša moći ćete uništiti kapljice. Pomoću poluge (Crow bar) otvorite šaht na E3 i naći ćete Clove of garlic (beli lük) kojim možete ubijati slepe miševe. Na P3 se nalaze vrata od groblja koja otvarate ključem (Graveyard key). U novootkrivenim sobama naći ćete Can of insecticide (kanta insekticida) kojim ubijate paukove. Posle istrebljenja paukova uzmite Dux feather - prvi sastojak otrova, i ubacite ga u kazan. U sobi O3 je pustinjak Hermit i njegova kućica na drvetu. Ako želite da vam pustinjak pomogne morate mu platiti posetu. Zato uzmite Purse of gold i na O3 se popnite na kantu koja će vas podići do Hermitove kućice. Popnite se na krov i skočite, pa ćete dobiti Clouds silver line, još jedan sastojak otrova, pa ga odnesite u kazan.

Na M3 zemlja odzvanja jer je ispod nje podzemni prolaz. Zato lopatom (Gardener's spade) iskopajte rupu. Udite dole i primetićete da morate pomeriti jednu skakaonicu ako želite da ponovo ugledate svetlost dana. Zato uzmite Mushroom trowel i upotrebite ga kod skakaonice. Na Q3 se nalazi statua boga bez oka, kojoj ćete staviti Gleaming emarald, a statua će se pomeriti sa podzemnog prolaza.

Suvim ledom (Bottle of dry ice) ćete na L4 zamrznuti reku tako da je moguće ući u Ludi lavirint (Crazy labyrinth), gde se nalazi Rusty old pick (pijuk). Uzmite pijuk i na Q4 prokopajte zakrčeni put. Na H5 skočite sa jednog kraja reke, ali tako da u letu nogama udarite u skelu iznad glave, ona će pasti i napraviti most preko reke. Uzmite ulje (Can of 3 in 1 oil) i podmažite točak na S3 kako biste spustili pokretni most Zaksove tvrdave.

Na D4 nalazi se skela koju ćete odvezati od lanaca pomoću Rusty bolt cutters. Slomljeno srce (Brokean heart) daćete boginji u R3 i ona će vam za uzvrat otvoriti podzemne prostorije. Leprechauns wig je treći sastojak otrova, pa i njega ubacite u kazan.

Pomoću oštrog dijamanta (Sharp diamond) otvorite prolaz na D3. Skela na C3 je vezana kanapom koji možete da presečete bodežom (Jewelled dagger).

Uzmite Protection amulet i idite do čarobnjaka koji se nalazi na U2. Protection amulet će vas štititi od vatrenih kugli kojima vas Zaks gada. Pored toga ovaj predmet će ih potpuno neutralisati, tako da sada i bez njega možete doći do Zaksa.

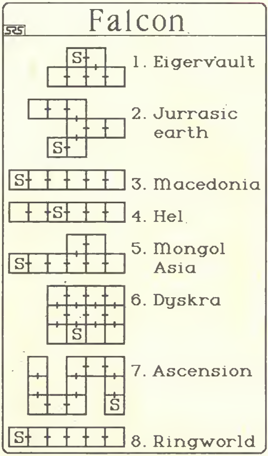
Preostaje vam još da uzmete 1 četvrti sastojak - Flask of troll, stavite ga u kazan i dobićete punu flašu otrova. Došao je i trenutak odluke - otrov stavite pored Zaksa i on će utonuti u zemlju, sa Katmandua će se skinuti prokletstvo, a vi ćete dobiti zahvalnicu i....

◇ Aleksandar Petrović

FALCON

Prošvrljajte kroz vremenske zone, pokupite predmete, čuvajte se neprijatelja i - to je sve.

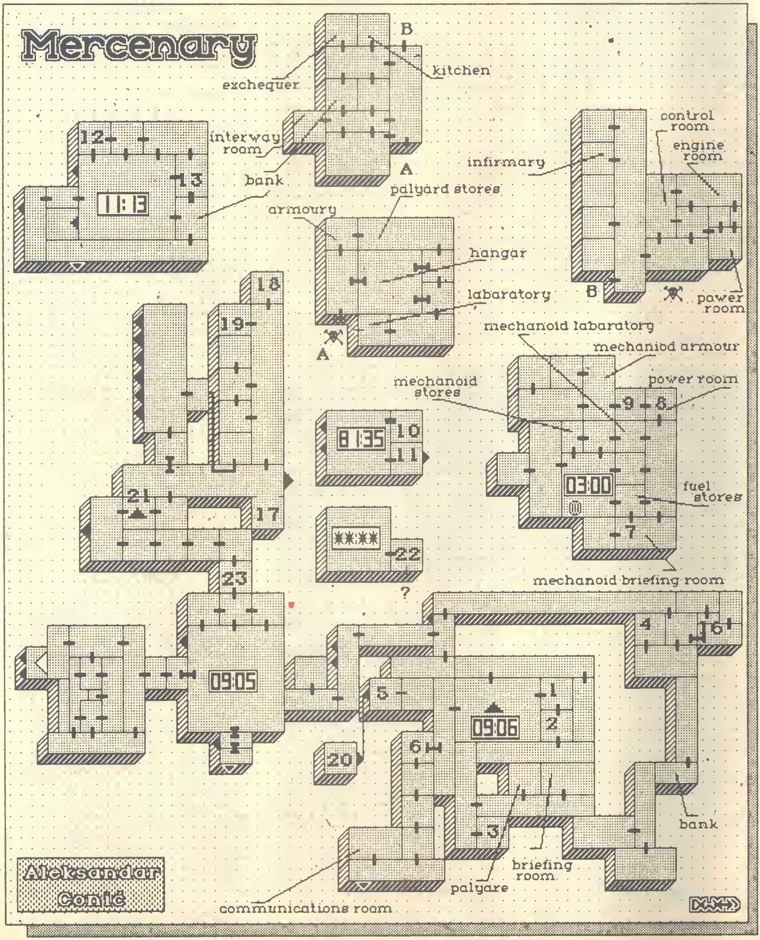
◇ Aleksandar Petrović



MERCENARY

Već čuvene prepirke izmedu Spectrumovaca i Comodorovaca završavale su se ovako: pošto bi izmenjali gomile uvreda u stilu: „Odvratnog li bejzika" i „ćuti ti gumičaru jedan" vlasnici 64-ke bi posegli za svojim poslednjim adutom: „Mi imamo MERCENARY". I Spectrumovac bi postideno po 346074 put morao da odslušalo „fantastičnoj grafici", „ludačkoj brzini" i „izvanrednom sadržaju" ove igre. Ali vremena se menjaju. David Aubrey-Jones, neafirmisani programer, izvršio je za firmu Novagen konverziju ove igre na Dugu. Mora se priznati da je majstorski obavio posao. Po brzini verzija za Spectrum je dosta brža od verzije za C64. Čak se po brzini može meriti sa verzijom za Atari ST!

Sadržaj igre je sledeći: za vreme rutinskog putovanja kroz svemir, pokvario vam se brodski NOVADRIVE sistem. Došlo je do promene putanje i brod se prinudno spustio, bolje rečeno razbio o (ne baš) gostoljubivu planetu TARG. Kada ste se osvestili ustanovili ste da od brodskih ostataka nema mnogo vajde. Dakle, prepušteni ste sami sebi. Za pomoć imate svega 9000Cr. (Cr = kredit, novac za Targu) i Bensona. Benson je kompjuter koji se nalazi u vašoj kacigi. On pripada



Mercenary
B
kitchen
exchequer
interway room
bank
A
infirmary
control room
engine room
palyard stores
armoury
hangar
laboratory
B
power room
A
mechanoid laboratory
mechaniod armour
mechanoid stores
power room
fuel stores
mechanoid briefing room
?
bank
briefing room
palyare
communications room
Aleksandar Conić
12
13
11:13
18
19
21
17
23
8 1:35
10
11
****
22
9
8
03:00
7
4
16
09:05
5
1
2
09:06
6
20
3

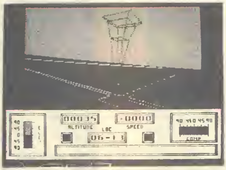
Predmeti:

1. sights
2. energy crystal
3. cattering
4. △key
5. medical supply
6. power ramp
7. mechanoid
8. 12939 supply
9. △key
10. ▢key
11. gold
12. cheese
13. usefull armament
14. anti time bomb
15. ◇key
16. large box
17. coffen
18. ◇key
19. m. detector
20. photton emitter
21. △ key
22. winchester
23. neutron

Legenda:

13:90 - koordinate lifta
▲ - teleport
▲ ▲ ▥ - vozila
1 2 3 - predmeti
A B - teleporti
⊢⊣ - zaključana vrata

9-oj generaciji PC-a, i biće vam od velike koristi. Vi, u stvari ličnosti sa kojima trgujete ne vidite već vam ih Benson predstavlja stavljajui vam do znanja kakvu vam pogodbu nude. Odmah na početku, on će vam objasniti kakvo je stanje na planeti. Naime, već nekoliko vekova traje rat izmedu PALYARS-a prastanovnika planete i MECHANOIDA došljaka i porobljivača iz neke druge galaksije. Cilj igre je jednostavan: potrebno je da sakupite dovoljno novca da biste kupili dovoljno veliki brod kojim ćete se probiti kroz veoma jaku gravitaciju Targa. Najveći deo radnje odvija se u gradu u kojem ste se srušili. Njegova veličina je 15 × 15 kilometara. Međutim postoje zgrade i van grada (čak i neke vrlo važne) A važno mesto je i svemirska stanica koja se nalazi u orbiti na visini od oko 65000 m. Benson u svojoj memoriji sadrži podatke do lokacije 99:99. Vi, naravno, možete leteti i dalje. Dakle, potrebno je da hodate (ili letite ako nabavite neko prevozno sredstvo), pretražujete zgrade, kupite predmete, prodajete ih, itd. Novac možete zaraditi i boreći se bilo za jedne bilo za druge. Sa te strane gledano, igra je simulator letenja koja zaslužuje visoku ocenu. Medutim, MERCENARY je mnogo kompleksniji. Pošto su uništili uglavnom sve što se dalo uništiti na površini planete, i jedni i drugi su sagradili ogromne podzemne komplekse u kojima obitavaju. (Vidi mapu). Tek tu igra postaje ono pravo. Šetate kroz prostorije i hodnike i tražite ključeve od zaključanih vrata, najbolje idite na lokaciju 09:06. Videćete veliki kvadar. Uđite u njega i pritisnite (E). Po podzemlju se morate kretati bez broda. Sve transakcije se vrše tako što odgovarate na Bebsonova pitanja. Pritisnete li (Y) es, transakcija će biti obavljena. U protivnom, Benson automatski računa da je odgovor negativan. Pazite:do svemirske stanice u orbiti možete stići samo ukoliko nadete dodatak koji će vašem brodu omogućiti da se popne tako visoko. Tek toliko od saveta za početak. Učitajte igru

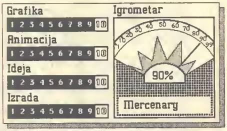


i počnite. MERCEARY je izvanredna igra, pružiće vam sate i sate zabave. Ukoliko ipak sumnjate u svoje sposobnosti, ili ste već pokušali pa niste uspeli, nadam se da će vam tekst koji sledi pomoći.

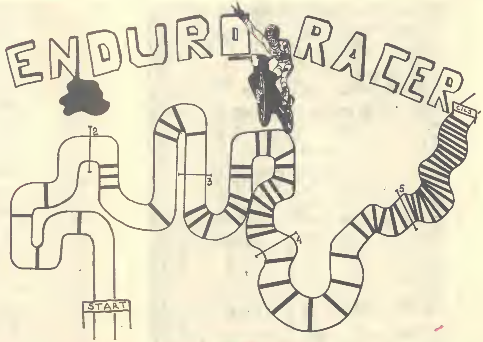
Svemirski brod koji treba da kupite, košta 999999,99 Dakle potrebno je dosta trgovati da bi se igra privela kraju. Nezgoda je što odjednom možete nositi samo 10 predmeta. Odmah na početku, kupite brod i idite na lokaciju 09:06. Udite u podzemlje. Idite u sobu u kojoj se nalazi predmet broj 5. Uđite u teleport (Izgleda kao vrata sa dve linije koje se seku) On će vas prebaciti u jednu prostoriju. Tu pokupite PHOTTON EMITTER jer je bez njega nemoguće završiti igru. Vratite se kroz teleport. Sada možete da ulazite u prostorije sa trouglom na vratima. Za vrata koja nisu normalnog oblika (npr. trouglasta) potreban je ključ istog oblika. Zatim pokupit POWER RAMP i moći ćete (naravno letilicom) da dosegnete do svemirske stanice. Evo liste predmeta, mesta na koje ih treba odneti i broja credita koji se za njih dobija:

MECHANOID	INTERWIEV ROOM	250000
ENERGY CRYSTAL	POWER ROOM	100000
CATTERING PR.	KITCHEN	60000
USEFULL ARMAMENT	ARMOURY	65000
LARGE BOX	STORES	35000
GOLD	EXCHEQUER	100000
MEDICAL SUPPLY	INFIRMARY	40000
12939 SUPPLY	CONFERENCE ROOM	50000
NEUTRON FUEL	ENERGY ROOM	250000
WINCHESTER	LABAROTORY	100000

VAŽNO: NEUTRON FUEL je suviše težak da biste ga poneli zato kada budete išli po njega imajte pri sebi ANTI GRAV. Kada sve to učinite, preostaje vam samo da pronadete ANTENU i da je odnesete u COMMUNICATION ROOM. Tada će vam prijatelji iz svemira ponuditi da kupite brod. Kupite ga sa Y a onda brzo na lokaciju 08:08. Uđite u brod i poletite...



◇ Aleksandar Conić



ENDURO RACER

Posle trika za prelaženje tri nivoa i POKE-a za vreme, datog u prošlim brojevima Sveta Kompjutera, kao poslednji opis ove fantastične igre dajemo vam mapu svih pet nivoa sa obeleženim zidovima na putu.

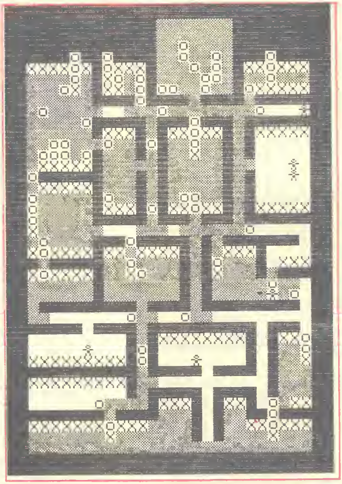
◇ Aleksandar Petrović

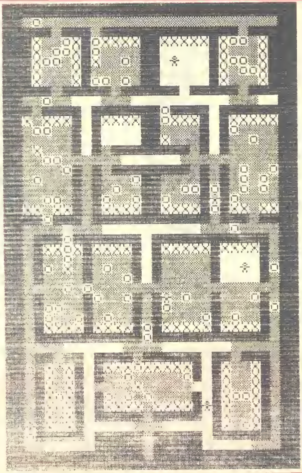
SURVIVORS

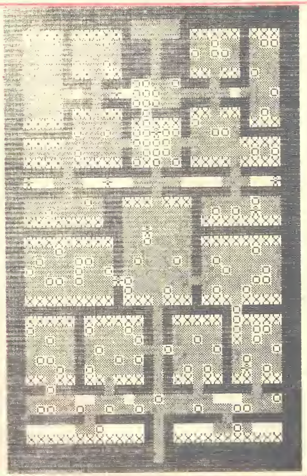
„Survivors" spada u igre tipa „Boulder dash", sa nekim izmenama. Naime, vaš zadatak je da iz zatrpanog skloništa spasete preživele. Za to vam služe tri robota. Robot broj jedan kopa zemlju, broj dva teleportuje preživele, dok broj tri pomera stene koje vam smetaju. Svaki robot može da obavlja samo zadatak za koji je predviđen. Takođe, svaki robot ima svoju energiju, koja se troši ako mu nešto padne na glavu ili ako ga dodirne neki podivljali robot čuvar. Nakon što spasete sve preživele prelazite na sledeći nivo. Pošto se na ekranu vidi samo manji deo prostora u kojem se krećete (oko jedne desetine) smatramo da je za završetak igre neophodno koristiti mapu. Što se tiče vremena, ono na prvim nivoima nije kritično. Kasnije će se od vas zahtevati vrlo brižljivo planiranje i efikasno obavljanje zadatka. U slučaju da se zaglavite sa tasterima 4 i 5 odustajete.

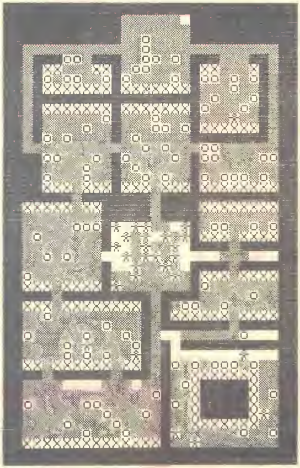
◇ **Nenad Balint**

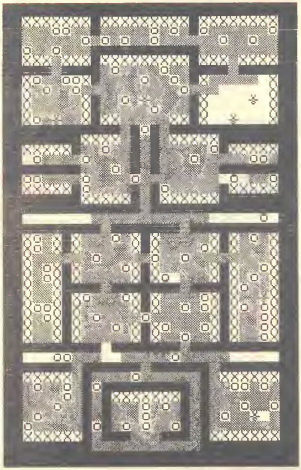
■ – ZID
▒ – ZEMLJA
o – STENA
X – PREŽIVELI
☨ – ROBOT ČUVAR

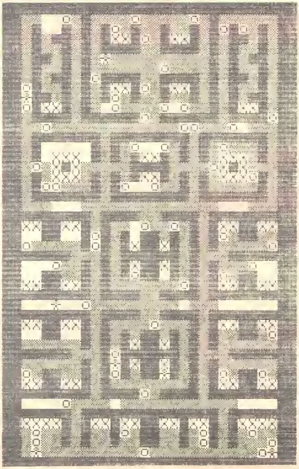


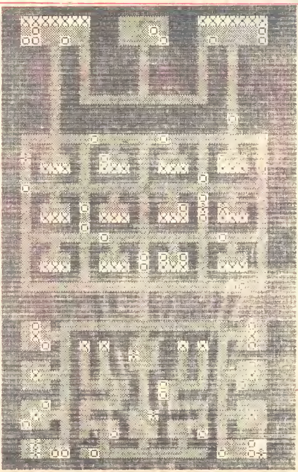


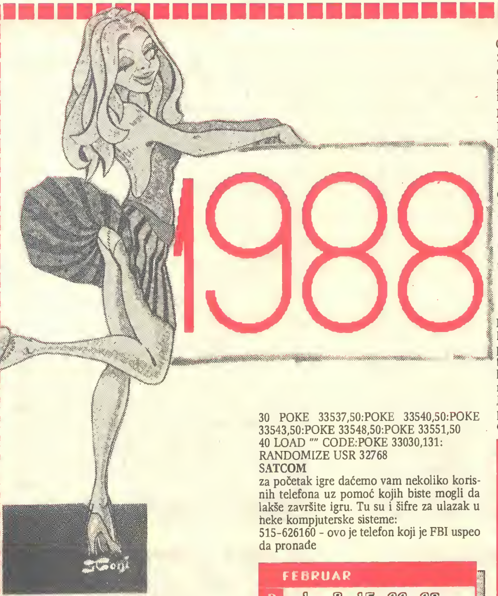












JANUAR

P		4	11	18	25
U		5	12	19	26
S		6	13	20	27
Č		7	14	21	28
P	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	31

„Male tajne" za „specijalac" su specijalno velike. Za početak nekoliko POKE-ova:

NUCLEAR COUNTDOWN
POKE koji slede unesite po principu „snađi se sam":
POKE 47788,0:POKE 47789,0

DEATH WISH 3
unesite sledeći program umesto Basic-a i imaćete neograničenu količinu municije za sva oružja i besmrtnost:

10 CLEAR 32767:FOR F=33536 TO 33556:READ A:POKE F,A:NEXT F:
20 DATA 175,58,188,155,58,22,151,58,185,153,62,195,58,23,151,58,186,153,195,0,68
30 POKE 33537,50:POKE 33540,50:POKE 33543,50:POKE 33548,50:POKE 33551,50
40 LOAD "" CODE:POKE 33030,131:RANDOMIZE USR 32768

SATCOM
za početak igre daćemo vam nekoliko korisnih telefona uz pomoć kojih biste mogli da lakše završite igru. Tu su i šifre za ulazak u neke kompjuterske sisteme:
515-626160 - ovo je telefon koji je FBI uspeo da pronađe

FEBRUAR

P	1	8	15	22	29
U	2	9	16	23	
S	3	10	17	24	
Č	4	11	18	25	
P	5	12	19	26	
S	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

MART

P		7	14	21	28
U	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
Č	3	10	17	24	31
P	4	11	18	25	
S	5	12	19	26	
N	6	13	20	27	

556846 (Menu code-atmosferic)
064887 (Telephone list)
N.A.S.A. 713-919191
C.O.N. 149-995683
T.T.L. 492-503467
LION 455-265332
C.L.R. 983-979312
C.E.L. 209-129697

Sledeće POKE-ove unesite po principu „snađi se sam". Ne dajemo ih u obliku programa jer Jugoslavijom kruži nekoliko verzija ovih igara.

LIVING DAYLIGHTS
Bezbroj života - POKE 38913,201

INSPECTOR GADGET
Energija se ne smanjuje:
POKE 54993,0

GREAT GURIANOS
Bezbroj života:
POKE 34962,0

GAME OVER
„Game over" vam se veoma često ispisuje u igrama. Da vam se to ne bi dogodilo u istoimenoj igri pomoći će šifra za drugi deo: 18024.

BARBARIAN
Evo kako najlakše završiti igru. Protivnika priterajte u ugao bacajući mu se u noge, a zatim ponavljajte udarac nogom u stomak i kolut napred sve dok ga ne ubijete. Pošto eliminišete svih 7 čuvara, pred vas će stati i sam Draxx, koji će vas gađati vatrom. Preskočite prvu vatrenu kuglu, bacite mu se u noge i... otkrijte sami!

APRIL

P		4	11	18	25
U		5	12	19	26
S		6	13	20	27
Č		7	14	21	28
P	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	

SUPERSPRINT
Jedan malo banalan, ali vrlo koristan savet: vozite na suprotnu stranu! Bićete sami pa se nećete mešati sa ostalim igračima.

MERCENARY
U ovoj igri, čiji prikaz možete pročitati u ovom broju, može se izvesti sledeći trik. Ukoliko izgubite brod ili vam ga unište, vratite se na najbližu gradsku lokaciju. Izbacite sve predmete. Pritisnite CAPS SHIFT i Q i ponovo ćete imati brod! Pokupite predmete i nastavite igru. (Broj kredita vam se neće smanjiti.)

BATTY
Elite-ov Arkanoid-klon je puno teži od uzora. Pomoći će POKE: (program koji navodimo otkucajte i pustite da se igra učitava, ali preskočite Basic)

10 CLEAR 60000:LOAD "" CODE:POKE 65522,252
20 FOR N=64512 TO 64517:READ A:POKE N,A: NEXT N
30 PRINT USR 64753
40 DATA 50,56,189,195,0,104

RENEGADE
Besmrtnost, neranjivost, vreme, onemogućavanje šefa bande da vas udari.

MAJ

P		2	9	16	23	30
U		3	10	17	24	31
S		4	11	18	25	
Č		5	12	19	26	
P		6	13	20	27	
S		7	14	21	28	
N	1	8	15	22	29	

Posle slike i hedera glavnog dela resetujte računar i ukucajte:
10 FOR n=65000 TO 65033
20 READ a: POKE n,a:NEXT n
30 RANDOMIZE USR 65000
40 DATA 49,255,255,221,33,0,91,17,0,159,62,255,55, 205,86,5,175,50,86,160,50,68,134,50,207,157, 62,201,50,114,134,195,203,92
Upozorenje: POKE vredi kada šefa dovedete do ivice ekrana.

JACK THE NIPPER 2
Besmrtnost (verzija Jansoft): posle slike resetujte računar i ukucajte:
10 CLEAR 65535:LOAD""CODE 24832:
POKE 43251,12:RANDOMIZE USR 34240

BOSCONIAN '87
Besmrtnost: POKE 33356,0 i 39724,0

WIZBALL
Besmrtnost: POKE 37052,0

MOTOS
Besmrtnost: POKE 42241,183

SEPTEMBAR

P		5	12	19	26
U		6	13	20	27
S		7	14	21	28
Č	1	8	15	22	29
P	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	
N	4	11	18	25	

OKTOBAR

P		3	10	17	24	31
U		4	11	18	25	
S		5	12	19	26	
Č		6	13	20	27	
P		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	
N	2	9	16	23	30	

REBEL
POKE 49958,182:POKE 52295,182:POKE 51140,182

ZYNAPS
Posle slike resetujte računar i ubacite: 10 CLEAR 24999:LOAD "" CODE 25000: POKE 45008,n:RANDOMIZE USR 32768

AIRWOLF II
POKE 53471,0

Za unošenje poukova u Spec-Mac programe pogledajte Hakerski bukvar iz decembarskog broja. Ako piše da se POKE unosi u bejzik, postupak je klasičan: pre poslednje USR instrukcije, unesite željeni pouk. Pa, na posao:

JUN

P		6	13	20	27
U		7	14	21	28
S	1	8	15	22	29
Č	2	9	16	23	30
P	3	10	17	24	
S	4	11	18	25	
N	5	12	19	26	

ULTIMA RATIO (u bejzik):
POKE 55062,0 - životi
POKE 52424,182 - štit
THING BOUNCES BACK:
Učitajte bejzik sa MERGE "". Upoukujte: POKE 23865,88 i 23866, 255. Od adrese 65386 upoukujte sledeće:

AVGUST

P	1	8	15	22	29
U	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	31
Č	4	11	18	25	
P	5	12	19	26	
S	6	13	20	27	
N	7	14	21	28	

175,50,199,176,195,128,132.
Tako izmenjen program startujte sa RANDOMIZE USR 23791 i pustite kasetu.

KILLER RING (u bejzik):POKE 33636,0 - životi
HADES NEBULA (u bejzik):
POKE 49840,0
POKE 49883,0 - životi
3DC (u bejzik):
POKE 35179,0
POKE 34635,0
POKE 35435,0 - životi

NOVEMBAR

P		7	14	21	28
U	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
Č	3	10	17	24	
P	4	11	18	25	
S	5	12	19	26	
N	6	13	20	27	

LIVINGSTONE, I PRESUME:
U originalu, ovaj program je imao mogućnost za poukovanje. Ako vaša verzija ima samo jedan bejzik deo, onda pre njegovog učitavanja unesite od adrese 62464 sledeće vrednosti: 79,80,69,82 i 65. Učitajte bejzik sa LOAD "" i na kraju imaćete beskonačno mnogo života
QUARTET (u bejzik):
POKE 58880,201
POKE 57248,201
POKE 60462,201 - životi
GAME OVER 1:
Potrebno je izvršiti par prepravki u loaderu igre. Učitajte kratki mašinac i POKE 25037,201. U bejzik posle RANDOMIZE USR 25000 unesite:
POKE 31870, (broj života)
POKE 48790, (broj života)
POKE 31880, (broj bombi)
POKE 48794, (broj bombi)
POKE 39096,0 - bezopasne mine
POKE 39345,201 - energija
Posle željenih poukova, otkucajte i RANDOMIZE USR 31620
GAME OVER 2:
Isto kao i kod GAME OVER-a 1, samo:
POKE 31857, (broj života)

JUL

P		4	11	18	25
U		5	12	19	26
S		6	13	20	27
Č		7	14	21	28
P	1	8	15	22	29
S	2	9	16	23	30
N	3	10	17	24	31

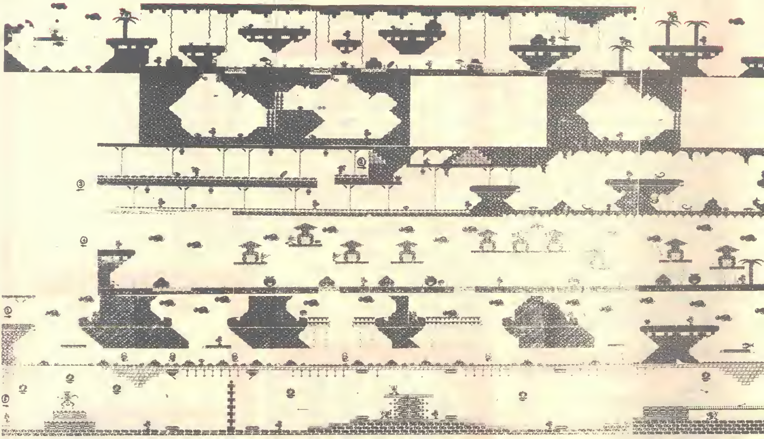
POKE 48794, (broj života)
POKE 38705,201 - besmrtnost
POKE 38665,0 - energija
Igra se startuje sa RANDOMIZE USR 25000.
OLLIE & LISSA (Spec-Mac):
POKE 34569,0
POKE 34570,0
POKE 34571,0
POKE 37610,24
POKE 34343,0
POKE 34344,0
POKE 34345,0 - životi

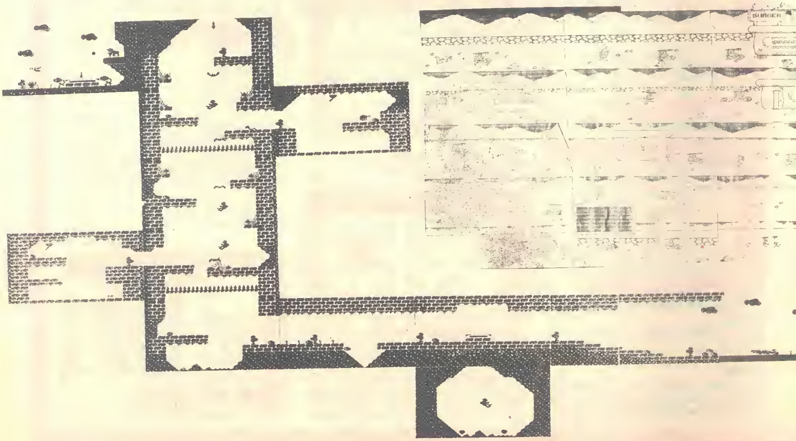
ZYNAPS (original verzija):
Umesto originalnog bejzika, unesite sledeći:
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLEAR 32767: LOAD ""CODE: POKE 64531,214: RANDOMIZE USR 64512: POKE 65115,15: FOR F=23311 TO 23323: READ A: POKE F,A: NEXT F: DATA 62,126,50, 106, 177, 62, 201, 50, 80, 155, 195,0 128
20 RANDOMIZE USR 65082

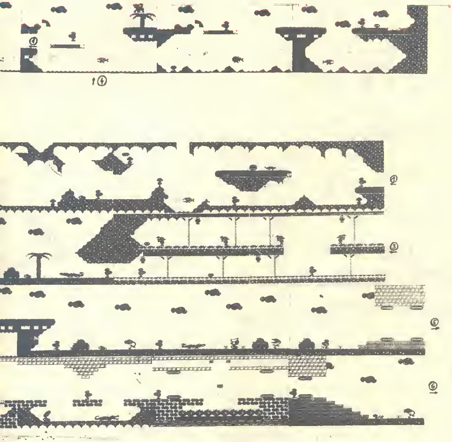
◇

DECEMBAR

P		5	12	19	26
U		6	13	20	27
S		7	14	21	28
Č	1	8	15	22	29
P	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	31
N	4	11	18	25	




BURGER



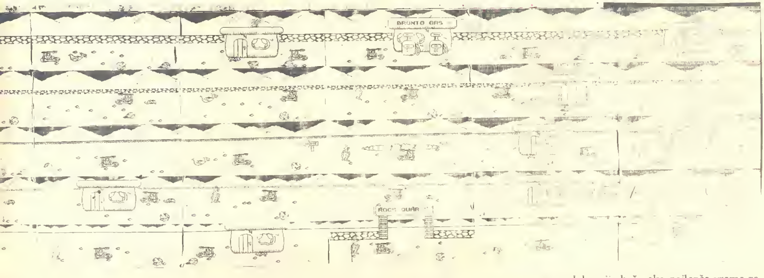
DR LIVINGSTONE

Kao što sam naslov ne kaže, vi niste u ulozi doktora Livingstona već u ulozi istraživača koji je mnogo godina kasnije pošao u potragu za svojim izgubljenim kolegom. Najpre morate pokupiti pet predmeta da bi vas čuvar hrama pustio unutra. Jedan predmet se nalazi u gnezdu ptice koja će vas zgrabiti kad se najmanje nadate i kada to najmanje budete želeli, dok su ostala 4 razbacana u džungli. Na mapi su obeleženi svi ulazi u nekoliko nivoa „nezgodnih". Kada skupite 5 predmeta bićete pušteni u hram i tek onda počinju iskušenja. Nailazićete na razne prepreke koje treba rešiti „glavom". Kod sebe imate bumerang kojim upucavate razne životinje, bombe, mač (imaju istu svrhu) i motku za skakanje koja će vam pomoći da preskačete prepreke tako da vam i Sergej Bubka može pozavideti. Uvereni smo da ćete se pomalo nervirati kada vas ptica bude grabila i vraćala na početak, ali stisnite zube, pa ćete konačno doći do finalne sobe. U njoj vas očekuje poznati kolega, Livingston, pušeći lulu...

◇ Boris Đapić
Jovan Strika

FLINTSTONES

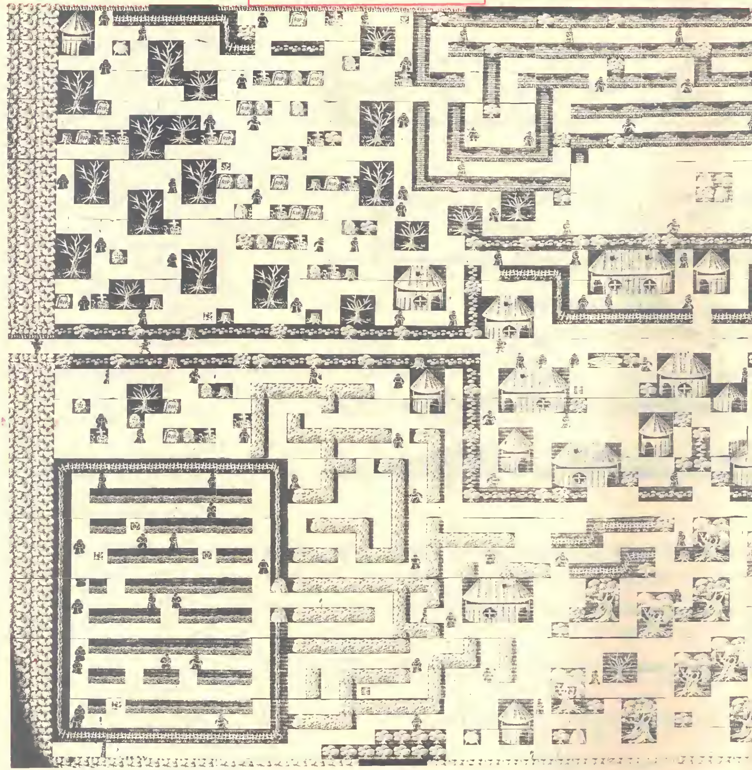
Posle svetskog uspeha crtanih filmova i stripova o porodicama Kamenko i Kremenko, Quicksilva je otkupila autorska prava i prezentirala nam jednu simpatičnu igricu. Fred je ovoga puta u frci. Mora se udvarati svojoj voljenoj, a u isto vreme i sagraditi kuću koja mora biti lepša od ostalih. Kako kameno doba nije baš neko najlepše vreme za skupljanje poena kod devojaka i gradnju, Fred se mora suočiti sa nizom prepreka koje mu zagorčavaju život: od kotrljajućeg kamenja do krvožednih dinosaurusa.





Gradnja kuće je priča za sebe. Na mestu gde Fred želi sagraditi kuću nalazi se hrpa malog i velikog kamenja. Malo kamenje je samo za đubre (bacite ga u rupu), dok je veliko idealna gradnja za kuću. A do krova ima toliko posla.

◇P. B. N. P.



FEUD

Opis igre je već objavljen. Uz pomoć ove mape, lako ćete je završiti.

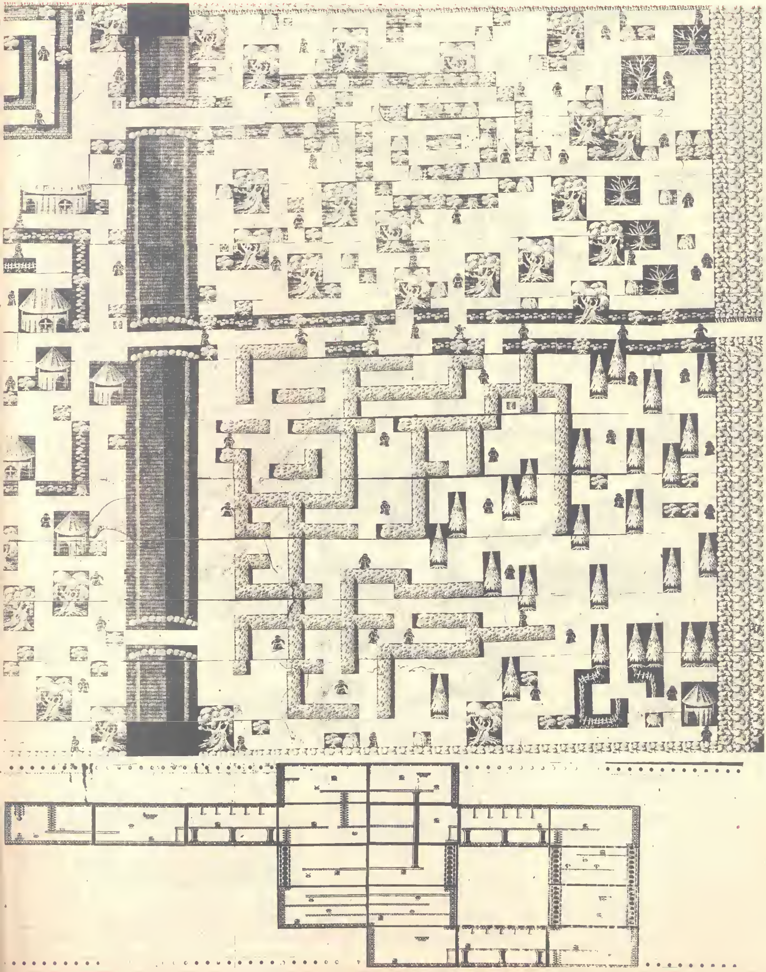
◇ Predrag Bećirić
Nikola Popević

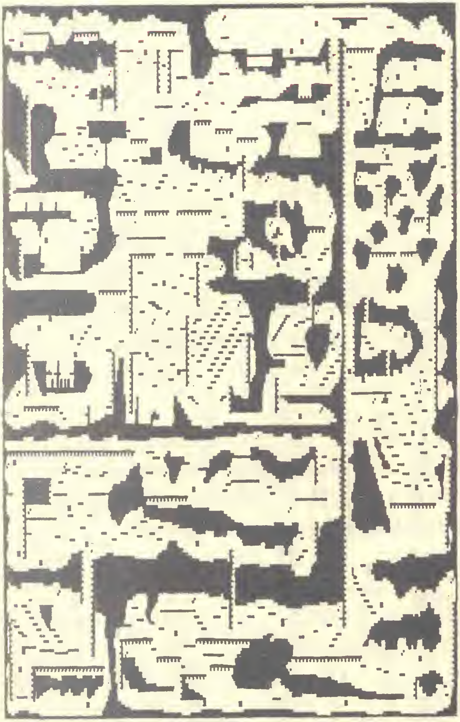
CYROX

U poplavi budžetskih igara, čovek više nije u stanju da pohvata koja je firma izdala koju igru, pa nije ni čudo što mnogi i nisu čuli za Power House koji je pod pokroviteljstvom C.R.L.-a.

U Cyrox-u, nalazite se u ulozi robota-lovca na ucenjene glave, odn. robota-plaćenog ubice. Takvo zastrašujuće zvanje je svakako opravdano (sto-posto), tako da bi ova misija trebalo da bude dečija igra za vas. Problem je u tome što je u neprijateljskom kompleksu te bog te pita kojoj planeti sakriven veliki broj kristala koji su robotovim sponzorima neophodni. Ti kristali se ne nalaze u samom lavirintu kompleksa, već su smešteni u zasebnim odajama u koje se može ući samo kada je njihov ulaz otvoren. Takvih odaja ima tri i nije lako pokupiti sve kristale pored niza neprijatelja koj unutra vrebaju. Ipak, za robota takve reputacije i takav zadatak je vrlo lak.

◇N. P.
P. B

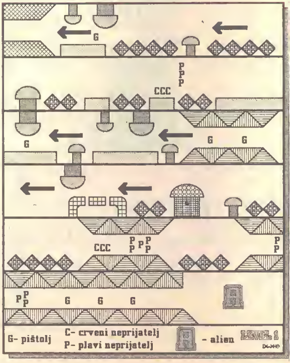




ZYNAPS

Već duže vreme (a predpostavljam i mnogi od vas) priželjkivao sam jednu dobru pucačku igru. I to ne nešto komplikovano, već igru u kojoj se malo razmišlja, a puno (i brzo) pomera i uništava. Na tržištu se pojavilo baš tako nešto. Reč je o svemirskom brodu koji treba provesti kroz 16 vertikalno skrolujućih nivoa - ukupno oko 450 ekrana. Neprijatelja ima mnogo više nego što možete i da pretpostavite tako da vam neće biti dosadno. Male svemirone lako ćete uništiti (za njih je potreban samo jedan hitac) instalacije na površini su malo tvrđi orah, a matični brodovi na višim nivoima su i dobro naoružani. Da bi vam posao bio koliko-toliko lakši, možete svom brodu dodati naoružanje. To ćete postići ako uništite određen broj svemiraca i zatim pokupite oblačić koji će se pritom pojaviti (dok budete kupili oblačić, držite pucanje pritisnuto). Indikator u dnu ekrana pokazuje koje ćete oružje dobiti kada sledeći put pokupite oblačak-energetsku jedinicu. Najubojitije oružje su rakete koje prate neprijatelja dok ga ne uništе. Bonus životi dobijaju se na 10000 poena, pa zatim na svakih sledećih 20000. Još samo da vas uputim (da ne biste kao ja pritiskali sve tipke po redu) da je za redefinisanje tastera potrebno pritisnuti 3. (Apel svim hakerima: pošaljite POKE, nikako ne mogu da pređem 6. nivo!)

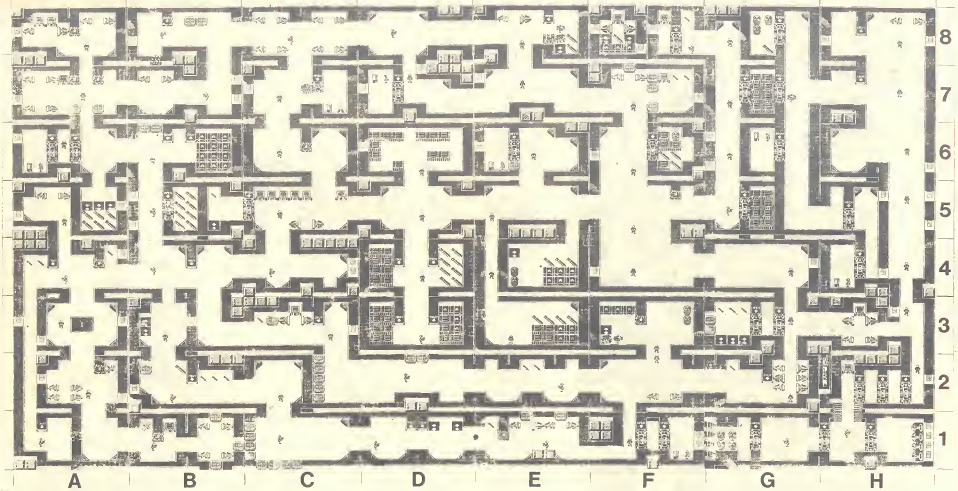
◇ **Aleksandar Conić**



Pećina užasa (Galaksija)

Retko kada imamo priliku da pišemo o igrama za računar Galaksija, no ova igra predstavlja pravo malo remek-delo. Vaš zadatak je da, krećući se po mapi od 4 puta 5 ekrana, pokupite određen broj predmeta predstavljenih slovom X. Pri tome treba da pazite da ne padnete sa prevelike visine ili da vas ne dodirne neki od mnogobrojnih akrepa (u liku slova O). Zadatak vam otežavaju i pokretne trake koje vas pomeraju sleva nadesno, liftovi za gore i dole, platforme koje se pomeraju levo-desno ili nestaju i zemljište koje propada ako na njemu stojite malo duže. No, to nije sve. Kada (tj. ako) uspete da pokupite sve predmete, treba da pronađete izlaz koji se nalazi negde na obodu mape, i iskočite kroz njega. Znak da ste uspeli da pokupite sve predmete jeste treperenje ekrana, dok je znak da ste pronašli izlaz i završili igru izveštaj o broju preostalih života (kojih, uzgred, imate ravno 200 - bar nešto povoljno). Ova igra predstavlja prvu igru za Galaksiju tipa neprevaziđenog Jet Set Willy-ja sa Spectruma. Jedina zamerka je to što se sa ekrana na ekran prelazi skrolovanjem čitavog ekrana levo, desno, gore ili dole, što ponekad može biti veoma neugodno. I na kraju, autor ove predivne igre je stalni saradnik „Sveta kompjutera" Nenad Balint. Nadamo se da će nam uskoro pružiti prilike da još malo uživamo u našem omiljenom računaru Galaksiji.

◇ **V. M.**



RESCUE

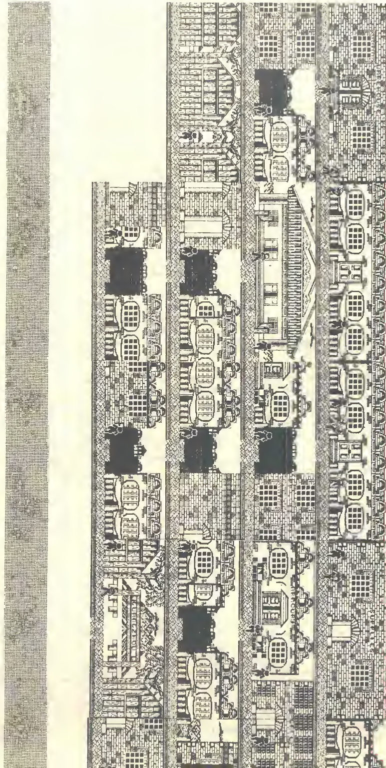
Viša rasa je odlučila da istrebi zemlju, pa je kidnapovala osam naučnika sa ciljem da ih upotrebi pri stvaranju novog razornog oružja. Vas je poslala „majka Zemlja" da spasete naučnike i da ih brodom vratite žive i zdrave u njeno okrilje.

Neprijateljska baza ima 64 prostorije u kojima su raspoređeni naučnici. Oni su zatvoreni u prostorijama u kojima se nalazi i gorivo, za vaš brod, bez kojeg ne biste mogli da se vratite kući. Opremljeni ste laserom sa kojim ne samo da možete da uništite neprijatelja, već možete da razarate i predmete. Baza je u obliku lavirinta čiji se putevi zagrađuju posebnim vratima koje, ako nisu oštećene, lako otvarate. Po bazi se nalaze transporteri koji olakšavaju vaše kretanje. Neprijatelji imaju i svoja skladišta u kojima možete naći četiri vrste predmeta. To su: TRAKE, RAKETE koje, kada pogodite, uništavaju tu prostoriju i predmete u njoj, MUNICIJA i PRVA POMOĆ. Municijom obnavljate zalihe municije (logično, zar ne) a prva pomoć vam obnavlja potrošenu energiju. Takođe postoje i sanduci u kojima, tek kada ga uništite, pronađete neki od pomenutih predmeta. U snalaženju po bazi pomaže vam radar na kojem se registruje naučnik i vi. Naučnike spasavate redom (razlikuje se od igre do igre), a gorivo prenosite u brod (G1) i slažete ga ispod kvadrata (osam crvenih kvadrata). Postoji mogućnost da neprijatelj probije vrata i uništi gorivo ili naučnika, ili čak da uđe u vaš brod i uništi uređaje, pa vam zato predlažem da, uvek, za sobom zatvarate vrata kad izlazite iz broda. Pazite da ne upadnete u zamku - deo baze iz koje ne možete da izađete jer je uništen transporter. Naučnici se nalaze u sledećim prostorijama: A6, A1, C7, D7, E6, F1, G6 i H4. Što se tiče transportera, mesta do kojih vas prenose data su u tabeli. U tabeli se ponavljaju neki transporteri više puta, a razlog tome je što se u jednoj sobi može naći više transportera. Transporteri u sobi H1 služe za napuštanje baze ali samo ako imate dovoljno goriva i ako ste spasili sve naučnike. U protivnom vi ste mrtav čovek. Besmrtnost vam nije potrebna ako se napunite kutijama prve pomoći. To bi bilo sve, i puno sreće pri spasavanju rodne planete.

TABELA TRANSPORTERA:

A8-H3	C5-C3
A8-C3	C5-A8
A7-C5	C3-A8
B1-C5	F8-F8
C5-F8	F8-F8
C5-F8	F7-C5
C5-A8	H3-A8
C5-H3	H2-C5

◇ **Jovan Strika**
Darko Volf



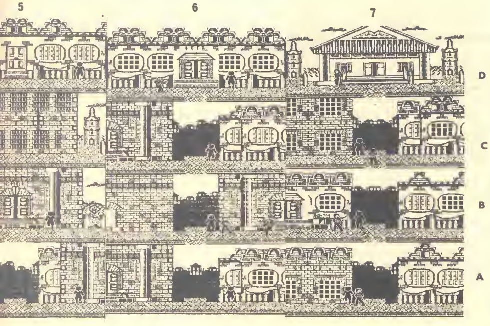
1 2 3 4

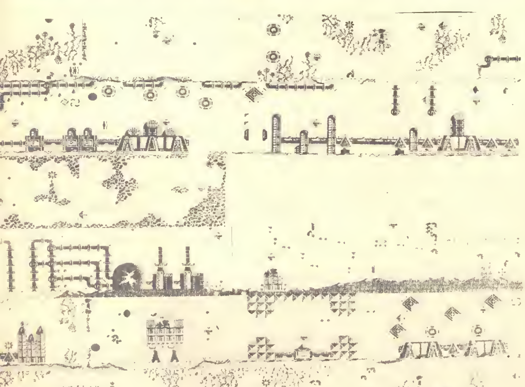
KINETIK

Kinetik je nova igra firme Firebird koja nas ponekad iznenadi kvalitetom svojih ostvarenja. Vodite mali kvadrat koji se kreće pod uticajem Zemljine teže. Krećete se u velikoj bašti i cilj vam je da pokupite 3 slova mudrosti P A X (što znači mir) i odnesete ih skroz desno na predviđeno mesto. Na putu vam stoji veliki broj smetala od kojih su najgori kristali koji vam uzimaju s mukom sakupljeni predmet. Njih treba odmah upucati pod uslovom da ste našli municiju. Takođe su vam na raspolaganju teleporti koji vas mogu prebaciti na bilo koju lokaciju pod uslovom da znate njenu šifru (nalazi se u gornjem uglu). Lepa grafika, zanimljiva radnja i POKE-ovana verzija koja kruži kod pirata učiniće ovu igru kradljivcem vašeg dragocenog vremena.

◇ **Boris Đapić**







TAI PAN

Da li ste ikada zamišljali da ste japanski trgovac. Ako jeste (?), onda se vaš san može pretvoriti u javu sa programom TAI PAN. Igru startujete u jednoj od japanskih luka u kojoj treba da nabavite brod i robu, posadu i sve što je potrebno za trgovinu. Luka ima 27 ekrana i igru počinjete na lokaciji a1 na kojoj se nalazi i izlaz iz luke (GUANGZITOU), iz koje možete izaći samo ako posedujete brod i dovoljan broj mornara. Prvo što je potrebno da uradite je odlazak u restoran gde ćete sresti zelenaša Jin Qua, čoveka koji će vam pozajmiti 300.000 dolara, da biste mogli započeti posao. Vi, naravno, rado prihvatate, s tim da ćete novac pošteno vratiti do 21. 07. 1984. godine. U tom restoranu možete i da ručate ili pak da se zabavite igrajući jednu vama nepoznatu japansku igru na sreću. Igra se sastoji u tome da treba uložiti izvestan novac na jednu od 6 mogućih pločica. Zatim se vrši bacanje kockica i u zavisnosti od dobijene slike na kockici ređaju se pločice sa istom slikom kao na kockici i to se ponavlja sve dok se jedna sličica ne pojavi 10 puta. Ako imate sreću i to je baš vaša pločica, dobijete novac.

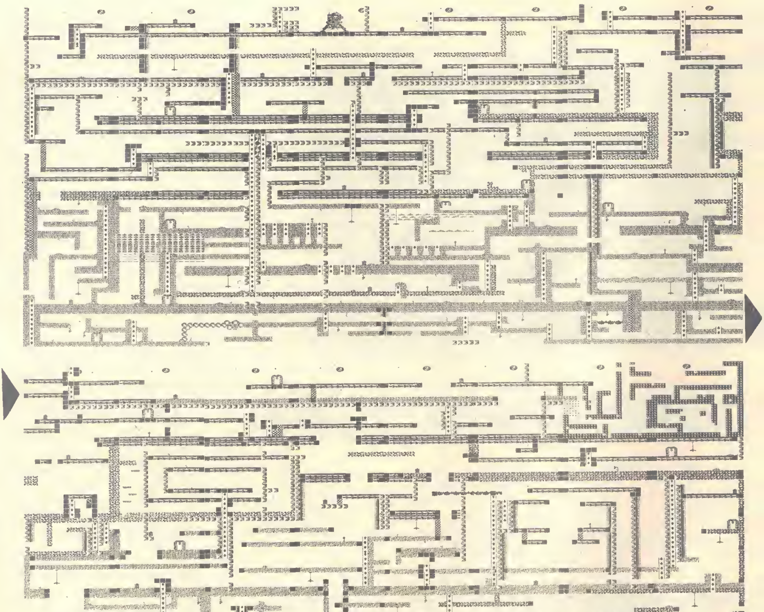
Kada vam igra dojadi možete da počnete sa kupovinom robe. Kao prvo predlažem vam da odete u Banku (b5) gde vam stoje na raspolaganju sledeći brodovi: lorcha - 150.000 dolara, clipper - 250.000 dolara, a ako imate i nešto više para možete kupiti i fregatu koja košta 400.000. Sada kada imate brod počnite da kupujete posadu. U krčmi (d6) možete da kupite piće za 100 dolara (ko bi rekao), kao i mornare po istoj ceni. Broj mornara koji vam je potreban zavisi od broda koji ste kupili. Ako želite da se naoružate, idite u oružnicu (c4) gde za 100 dolara možete kupiti kutije metaka ili đulad za topove. U skladištu (d1) možete kupiti robu koju ćete prodavati u drugim lukama i to: kutije čaja za 27.000 dolara, kutije svile za 41.000 dolara i raznu drugu robu. Pošto ste pokupovali sve što vam treba morate još i nabaviti i teleskop i kartu luka koju ćete naći u kapetaniji (d4).

Sada ste spremni da pođete na put. Dođite na početni ekran i siđite dole. Kada se učita nastavak možete da zaplovite do susedne luke, pazeći na to da vam posada redovno jede, da se čuvate gusara, iznenadnih naleta vetra itd. Kada dođete u drugu luku robu i brod možete prodati na pijaci ili u banci.

Postoje i male cake koje će vam omogućiti da se što bolje opremite. To su močuga, kojom, kada je nađete, možete sebi nabavljati posadu tako što ćete tući nedužne prolaznike sve dok oni ne pristanu da vam postanu posada. Naravno besplatna. Takođe i u ovoj luci, kao i u svim lukama sveta, postoji kuća za „jastučenje", u kojoj kako kaže računar, izgubite nešto energije, ali postajete srećniji.

U programu sam pronašao i jednu sitnicu koja će vam umnogome pomoći. Kada budete kupovali robu u skladištu, kupite što više čaja po ceni od 27.000 dolara po kutiji, a zatim taj isti čaj prodajte tom istom skladištu po ceni od 135.000 dolara. Na taj način zaradićete 5 puta više novca nego što ste ga uložili!

◇ **Jovan Strika**



ANFRACTOUS

Igra koja zaslužuje sve pohvale, u svakom pogledu. Cilj je jednostavan ali ga je teško ostvariti. Treba pobeći sa planete na koju ste se prinudno spustili zbog iznenadnog nestanka goriva. Nalazite se u jednom od 150 ekrana, okruženi loše raspoloženim neprijateljima, u potrazi ste za kanticama sa gorivom, i rampama za uzletanje. Imate 5 života, laser kao i sposobnost letenja. Energiju za laser i letenje obnavljate u energetskim stanicama koje su raspoređene svuda po mapi. Mapa je sfernog oblika i vrlo je komplikovana jer ima mnogo zamki iz kojih nema izlaza. Kantice i rampe uvek se postavljaju na drugo mesto ako se igra ponovo startuje. Da biste lakše završili igru pratite svoje kretanje na mapi. POKE za besmrtnost glasi: POKE 31729,0.

Napomena: zbog dužine mapa je podeljena u dva reda.

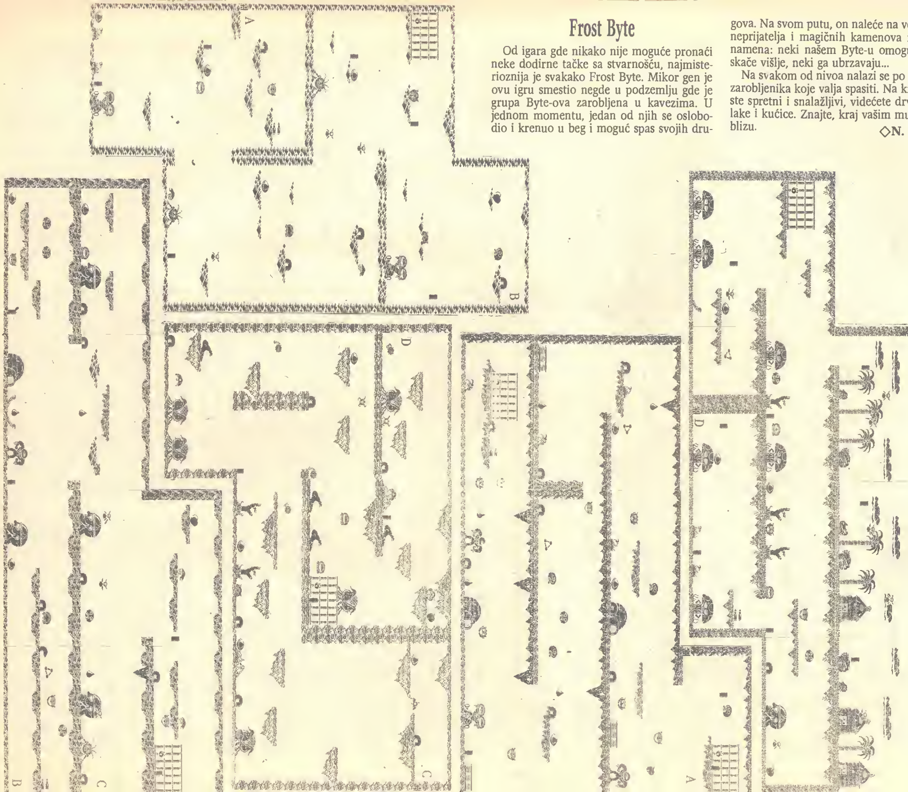
◇ Jovan Strika

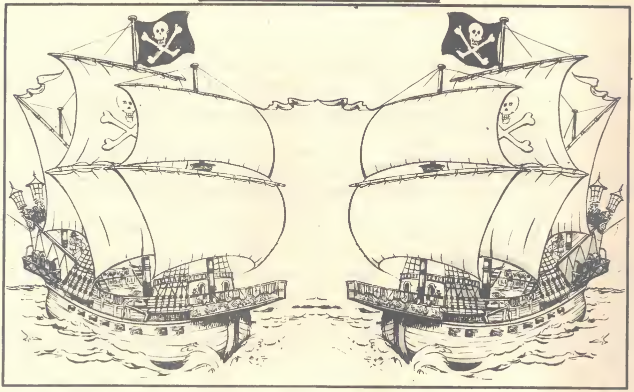
Frost Byte

Od igara gde nikako nije moguće pronaći neke dodirne tačke sa stvarnošću, najmisterioznija je svakako Frost Byte. Mikor gen je ovu igru smestio negde u podzemlju gde je grupa Byte-ova zarobljena u kavezima. U jednom momentu, jedan od njih se oslobodio i krenuo u beg i moguć spas svojih drugova. Na svom putu, on naleće na veliki broj neprijatelja i magičnih kamenova različitih namena: neki našem Byte-u omogućuju da skače višlje, neki ga ubrzavaju...

Na svakom od nivoa nalazi se po jedan od zarobljenika koje valja spasiti. Na kraju, ako ste spretni i snalažljivi, videćete drveće, oblake i kućice. Znajte, kraj vašim mukama je blizu.

◇**N. P. P. B.**





Pirates

U poslednje vreme na softverskoj sceni se pojavljuju sve bolje i sve vernije simulacije. Najnovija i trenutno najbolja dva ostvarenja svakako su „Defender of the Crown", i „Pirates!". Oni veoma verno predočavaju dva uzbudljiva vremena ljudske istorije. Grafički odlično urađen (uostalom, igra je preuzeta sa Amige), „Defender of the Crown" stavlja vas u ulogu srednjovekovnog plemića koji se posle smrti britanskog kralja bori za vlast i prestiž. Perfektno urađeno ali bez puno akcije.

Za razliku od njega, najnovije ostvarenje MICROPROSE-a, „Pirates!", stavlja vas u ulogu podlog, bezosećajnog, krvoločnog gusara iz 17. stoleća. Autor teksta, inače softverski „pirat", pa prema tome i čovek koji je stalno u dodiru sa novim i raznovrsnim igrama, priznaje da još od čuvene „Elite" nije probdeo celu noć igrajući se.

Na početku igre postavlja vam se opcija izbor: da li ćete početi novu „karijeru", nastavite ranije snimljenu poziciju ili preuzmete neku od šest čuvenih ekspedicija tog vremena. Ne preporučujem ekspedicije jer se morate pridržavati određenog zadatka. Pošto napišete svoje ime (otisak palca je nemoguć iz objektivnih okolnosti), i izaberete nacionalnost (Englez, Francuz, Holandanin ili Španac), birate nivo: početnik, moreplovac, avanturista, razmetljivac. Dalje, gradite svoj karakter birajući neku veštinu kao svoju osobenost (mačevanje, navigacija, naoružanje, medicina ili samo šarm!).

Da biste počeli igru morate pokazati određeno znanje i vašem finansijeru, pokrovitelju, odgovoriti na pitanje o pristizanju pošiljke blaga, odnosno srebra u neki od gradova određene godine. Ovo je bilo veoma podlo smišljeno od strane MICROPROSE-a jer su oni uz igru davali i knjižicu sa pričicom o tom zlatnom gusarskom dobu i potrebnim podacima za odgovor. Na taj način bi onemogućavali svakog ko nema originalnu disketu (uzgred, kasetna verzija se još nije pojavila). Međutim, na priloženom spisku se nalaze svi potrebni podaci za tačan odgovor.

Posle odgovora dobijate zadatak od nezadovoljne posade da podelite megdan sa kapetanom broda i zauzmete njegovo mesto. I, borba počinje. Borite se tako što držite palicu nadesno i pomerajući je gore ili dole zadajete udarce protivniku. Pošto ste dobili neprikosnovenu komandu nad brodom avantura počinje. Još jedan savet: držite u blizini kartu Karipskog mora i Velikih i Malih Antila, jer putovanje po moru ume da bude zamorno i dosadno ako ne znate šta je ispred vas. Inače, u pitanju je teritorija od Vera Kruza na zapadu do Barbadosa na istoku, i od Bermuda na severu do Paname na jugu. Ima 57 luka i gradova koje se mogu posetiti, ili napasti.

Počinjete u gradu koji pripada izabranoj državi. Poseta guverneru obaveštava vas o najnovijim političkim događajima. Kasnije, u toku igre, prilikom posete guverneru možete biti unapređeni u viši čin, a može vam se i pružiti prilika da upoznate ili eventualno zaprosite njegovu ćerku (!).

Poseta krčmi daje mogućnost primanja novih članova u vašu posadu, dobijanja informacija o gradovima, ljudima koje gonite, nabavke mape s blagom, kao i najnovije vesti od značaja za vaš gusarski poziv.

Možete, takođe, trgovati sa lokalnim trgovcem koji će otkupiti vaš plen po povoljnim cenama, otkupiti neki od zarobljenih brodova, popraviti eventualno oštećeni brod, i prodati vam neophodnu hranu.

Postoji i mogućnost podele plena. Imajte u vidu da se time, na neki način vraćate na početak, jer ostajete samo sa brodom na kojem ste se poslednji put borili i sa veoma malim brojem ljudi i topova. Ova opcija je dobra jer povećava vaš lični plen. Nije preporučljivo koristiti je u kasnijoj igri jer vas Commodore može veoma podlo penzionisati.

Možete i proveriti informacije, odnosno podatke o posadi, vaš lični status, brodski dnevnik, pregled mapa s blagom, podatke o gradovima, određivanje georafske širine prema položaju sunca, a u okviru ove opcije možete snimiti i trenutnu poziciju, pri čemu morate formatizovati novu disketu.

Kad stignete u neki grad možete da birate: uplovljavanje u luku (ako je grad neprijateljski, to je smrtna opasnost!), napad na grad (nikada ne napadajte grad svoje države!), umarširavanje u grad (ako ste mu prišli s kopna), možete se ušunjati u grad (ako je neprijateljski, mada je i to rizik) i možete jednostavno napustiti grad bez posledica. Ako se ušunjate u neprijateljski grad možete eventualno trgovati, ili posetiti krčmu, ali se izlažete riziku da vas neko prepozna i napadne!

Na otvorenom moru srećete brodove raznih veličina i ratnih mogućnosti. Kada utvrdite kojoj državi pripada brod, možete ga napasti, pitati za novosti (ako ste sa tom državom u ratu, to znači borba) ili jednostavno otploviti dalje. U slučaju da ste sreli drugi gusarski brod ili eventualno nekog lovca na gusare (i jednih i drugih ima isuviše!) dobro razmislite da li ćete se boriti, jer se borba može nepovoljno završiti.

U slučaju borbe na ekranu se pojavljuju oba broda, i podaci na dnu slike: jačina vetra i sa koje strane duva (veoma bitno!), brzina broda, stanje topova i ljudstva, podaci o šteti i podaci o jedrima. Sa punim jedrima dobijate najveću moguću brzinu u određenom smeru koji menjate pokrećući palicu levo ili desno. Kad se nađete u povoljnom položaju (okrenuti bokom prema protivniku) opalite, i u zavisnosti od vrste broda i opremljenosti vaš plotun može, a i ne mora, da prouzrokuje određenu štetu. Ukoliko je vaša paljba dovoljno ubitačna, ubrzo ćete srušiti neprijateljski jarbol ili probušitii trup. Posle takve poruke treba pripaziti, jer idući vaš pucanj može potopiti brod, što ne bi bilo pametno, jer propada plen. Ako pre takve poruke priđete brodu, morate se boriti sa neprijateljskim kapetanom, a posle takve poruke prilazak brodu uzrokuje pojavu bele zastave i njihove predaje.

Prilikom dvoboja, ispod slike su podaci o broju vaših i njihovih ljudi, kao i moral obe posade, koji u potpunosti zavisi od mačevalačke veštine njihovih komandanata. Pošto ste zauzeli brod možete ga sačuvati ili potopiti. Ovde treba imati u vidu raspoloženje posade: ako su željni plena (a to će vam jednostavno pokazati - pobunom!) bolje je razdeliti plen i potopiti brod. Ali, ako ste krenuli u napad na grad, dobro je sačuvati brod zbog prostora za plen, a tada posada dobija manji deo. Ponekad grupa mornara sa pobedenog broda želi da vam se pridruži, što takode zavisi od vas. Ako ste se borili protiv nekog gusara ili lovca na gusare možete ga zadržati radi otkupa, ili mu pokloniti život u zamenu za informaciju o srebrnom konvoju.

Prilikom napada na grad možete birati napad sa kopna ili mora. Prilaz sa mora je donekle lakši: treba „samo" prići tvrđavi i biti što precizniji u gađanju tvrđave (vetar ovde igra važnu ulogu) a sve to pod relativno preciznom paljbom sa kopna čija jačina zavisi od broja tvrđava koje brane grad. Posle toga morate u dvoboju pobediti komandanta tvrđave. Kada zauzmete grad i uzmete sav raspoloživi plen, možete postaviti svog guvernera, pod uslovom da je onaj stari pobegao.

Krajnji cilj igre je obezbediti sebi pristojan život pod stare dane. Kada jednom završite igru, dobijate podatke o tome šta ste radili celog „života", koliko ste puta ranjavani, zarobljavani, podaci o prihodima, eventualnim posedima, itd. Na osnovu toga određuje vam se društveni položaj. Možete dostići položaj kraljevog savetnika, ili guvernera, ali isto tako možete biti samo bedni mornar, ili šanker u krčmi (ovo drugo iz ličnog iskustva).

Još par detalja: ako se borite sa gusarom iste narodnosti i odvedete ga u svoju luku i predate guverneru možete dobiti čin. Ako sretnete gusara koji pripada zemlji sa kojom ste u ratu, ne morate se boriti sa njim, neće vas napasti. Inače, lovac na gusare napada vas hteli ili ne. Kod guvernerskih ćerki treba biti uporan, a sa nekima možete uspostaviti prijateljski odnos, tako da vas obaveštava o pošiljkama srebra i blaga. Povremeno ćete dobijati obaveštenja o davno izgubljenim članovima svoje porodice koje treba da pronađete. Savetujem da snimite poziciju svaki put kad dobijete čin, jer sreća je varljiva!

Što pre osvojite fregatu jer se može dobro naoružati i pokretljiva je za borbu. Dobro je uz put imati i barku, jer je pokretljivija od fregate ali se brzo ošteti. Trgovačke brodove treba imati kad se krene u napad na gradove. Pobrinite se da vam posada nikada ne bude nezadovoljna (angry) jer se dešava da se pobune ili vas napuste u prvoj luci...

◇ **Nenad Vasović**

The Treasure Fleet in 1560
Cumana - early October
Puerto Cabello - late October
Maracaibo - early November
Rio de la Hacha - late November
Nombre de Dios - early December
Cartagena - late December
Campeche - late January
Vera Cruz - early February
Havana - early March
Santiago - late March
Florida Channel - late April

The Treasure Fleet in 1600
Cumana - early October
Caracas - late October
Maracaibo - early November
Rio de la Hacha - late November
Santa Marta - early December
Puerto Bello - late December
Cartagena - early January
Campeche - early February
Vera Cruz - late February
Havana - late March
Florida Channel - late April

The Treasure Fleet in 1620
Caracas - early September
Maracaibo - late September
Rio de la Hacha - early October
Santa Marta - late October
Puerto bello - early November
Cartagena - early December
Campeche - early January
Vera Cruz - late January
Havana - late February
Florida Channel - late March

The Treasure Fleet in 1640
Caracas - early October
Maracabo - late October
Rio de la Hacha - early November
Santa Marta - late November
Puerto bello - early December
Cartagena - early January
Campeche - early February
Vera Cruz - late February
Havana - late March
Florida Channel - late April

The Treasure Fleet in 1660
Caracas - early September
Maracaibo - late September
Rio de la Hacha - early October
Santa Marta - late October
Puerto bello - early November
Cartagena - early December
Campeche - early January
Vera Cruz - late January
Havana - late February
Florida Channel - late March

The Treasure Fleet in 1680
Caracas - early October
Rio de la Hacha - late October
Santa Marta - early November
Puerto bello - late November
Cartagena - late December
Campeche - late January
Vera Cruz - early February
Havana - early March
Florida Channel - late April

The Silver Train in 1560
Cumana - early April
Borburata - late April
Puerto Cabelo - early May
Coro - late May
Gibraltar - early June
Maracaibo - late June
Rio de la Hacha - early July
Santa Marta - late July
Cartagena - early August
Panama - late August
Nombre de Dios - early October

The Silver Train in 1600
St. Thome - early April
Cumana - late April
Caracas - early May
Puerto Cabelo - late May
Coro - early June
Gibraltar - late June
Maracaibo - early July
Rio de la Hacha - late July
Santa Marta - early August
Cartagena - late August
Panama - early September
Puerto bello - late October

The Silver Train in 1620
St. Thome - early March
Cumana - late March
Caracas - early April
Puerto Cabello - late April
Gibraltar - early May
Maracaibo - late May
Rio de la Hacha - early June
Santa Marta - late June
Cartagena - early July
Panama - late July
Puerto bello - early September

The Silver Train in 1640
Cumana - early April
Caracas - late April
Gibraltar - early May
Maracaibo - late May
Rio de la Hacha - early June
Santa Marta - early July
Cartagena - late July
Panama - late August
Puerto bello - early October

The Silver Train in 1660
Cumana - early March
Caracas - late March
Gibraltar - early April
Maracaibo - late April
Rio de la Hacha - early May
Santa Marta - early June
Cartagena - late June
Panama - late July
Puerto bello - early September

The Silver Train in 1680
Cumana - early April
Caracas - late April
Maracaibo - late May
Rio de la Hacha - late June
Santa Marta - early July
Cartagena - late July
Panama - late August
Puerto bello - early October



Preko sedam mora i sedam gora

U „davna" vremena, jedan YU časopis napravio je specijalno izdanje posvećeno igrama. Svi vi koji se osećate izgubljeno u beskrajnom svetu avantura, evo ponovo male pomoći u vidu par tekstića koji će uneti malo svetlosti u mračna vremena avanturističkih scenarija. I zato, svi vi koji lutate u ukletim gradovima, vi koji šećete preko sedam mora i sedam gora i kroz svetilišta zaboravljenih civilizacija, zastanite malo i proučite vašu omiljenu rubriku. A posle, napred u nove pobede!

MOUNTAINS OF KET

Jedan od najvećih uspeha firme Incentive software na avanturističkom planu je bila avantura Mountains of Ket, prva u Ket-trilogiji koja je ispredala priču o avanturama dvojice drugova u potrazi za delfijanskim svetilištem Vran na nepristupačnim planinama Keta. Na žalost, drugi i treći deo Ket trilogije, Temple of Vran i Final Mission nisu se pojavili u Jugoslaviji (bar ih autor ovog teksta nije imao u rukama), ali je i prvi deo dovoljno zanimljiv da drži neko vreme igrača u neizvesnosti.

Scenario je klasičan, u stilu mnogih drugih avantura sa fantastičnim zapletom: dva druga, jedan je igrač a drugi se zove Edgar, krenula su u opasnu misiju ka hramu Vran, koji je izradila stara i magična civilizacija Delphia, na planinama Keta koje su do tada bile tabu za ljude u okolini. Cilj dva junaka bio je ne samo nebrojeno blago koje se tamo moglo naći, već i mogućnost da savladaju magiju na kojoj je počivala snaga stare civilizacije.

Igra počinje pored malenog sela na obroncima planine Ket. U prvom delu igre nalazi se nekoliko mesta gde se mogu naći predmeti potrebni za dalju igru: lanac, trupac i nekoliko drugih predmeta koje treba kupiti. Najpre za dva novčića kupite sekiru i uz pomoć nje iscepajte trupac (CHOP LOG). Tako ste dobili drva za potpalu. Ta drva su neophodna kartografu, pa mu ih prodajte (SELL LOGS) kao i sekiru. Tako ćete zaraditi dovoljno novca i ujedno dobiti i neophodnu mapu. Od kartografa skoknite do prodavnice i kupite lampu, a u štali kupite konja. Ako niste uneli poukove (dati su na kraju teksta), biće vam potreban i napitak iz prodavnice. Kada ste uzjahali konja (RIDE HORSE), možete se otisnuti putem koji vodi na istok od sela.

Na svom daljem putu, prvo pročitajte mapu (bez toga se nećete snaći kod kamenih gromada) i pokupite par kockica. Sada ste već na obroncima planine, pa krenite malo opreznije. Na ulazu u pećinu koja će se uskoro ukazati ostavite konja i mapu, a uzmite i navucite lažnu bradu. Jednom na jug i ...

... istog momenta ogromna kapija će se za vama zatvoriti! Vaš jedini spas sada je da nekako nađete put koji vodi napolje jer je kapiju nemoguće otvoriti! Pošto je izuzetno mračno, upalite lampu i krenite na zapad, gde se nalazi hrana. Čim vas bude video, goblinski stražar će stalno hteti da vas stigne i ubije. Zato sa hranom bežite do sobe sa psom i nahranite ga (FEED DOG). Pas će biti zadovoljan, pa ga možete uzeti. Na povratku možda ćete naleteti na dosadnog Goblina. Budite hrabri i sasecite ga jednom za svagda. U lokaciji kod ogromne (sada zatvorene) kapije, zavežite psa (lancem) za stub i on će tu služiti kao neka vrsta stražara. Na toj lokaciji ostavljaćete sve predmete koji su od neke vrednosti (razna blaga) i za to ćete dobijati neophodne poene. Naime, negde u mnoštvu lokacija živi nezgodni pacov koji sve predmete koje odbacite krade i nosi u svoj lavirint. Pas će tog napasnika držati na odstojanju.

Već na početku na lokaciji sa psom nalazi se gomila dragog kamenja. Ostavite ih gde su: Sada je vreme da se malo prošetate po lokacijama. Pokupite čarobni štapić, bacite pogled na ulaz u pećinu koji je u obliku lobanje: „usta" su za sada zatvorena, iako je u njih ušao čovek u neobičnom odelu i sa šeširom na glavi. Stražar-Ork koji je u blizini traži lozinku. Ako ste obratili pažnju, još na nekoj od prvih lokacija neki glas vam je šapnuo: TALPS. Upravo to recite Orku (SAY TALPS) i on će vas ostaviti na miru. U lokacijama iza stražara nalazi se prazna boca. Uzmite je i siđite dole. Stepenice su klizave od ulja, pa njime napunite bocu. Južno je Goblin kome je dosadno. Njemu ćemo se vratiti kasnije. Na krajnjem istočnom delu kompleksa nalazi se neobičan zid. Kraj njega mahnite štapićem i recite „POLO" (WAVE WAND, SAY POLO) i otvoriće vam se prolaz na istok. Zapamtite da kada god budete hteli da prođete kroz tu rupu, morate reći POLO i imati štapić uz sebe. Na istoku uzmite goblinske novine, a u ulazu u zmajevo gnezdo prospite ulje. Kada zmaj bude pokušao da uđe u vašu lokaciju, okliznuće se i pasti.

Goblinske novine su idealne za Goblina koji čuva zlato a dosadno mu je. Prodajte novine (SELL GAZETTE) i dobićete zlato u zamenu za njih. Zlato odnesite u sobu sa psom. Ako ste primetili da u blizini postoji jezero, uskoro ćete saznati šta je štos sa njim. Na južnoj obali živi Ogre koji voli da se kocka. Međutim, pošto je jezero opasno, treba se osloboditi suvišnog tereta. Kod psa ostavite sve osim kockica i lampe i krenite do našeg kockara. Pokupite ribu i na jugu prvo snimite lokaciju (za slučaj da izgubite) i onda igrajte kockice (PLAY DICE). Ako pobedite, dobićete magični mač a svoj stari možete i ostaviti kod psa. Od ostavljenih stvari uzmite praznu bocu, štapić i bradu a bacite kockice. Na lokacijama istočno od magičnog zida uzmite prvo lepu ogrlicu i ostavite je kod psa. Zatim se vratite i uđite u hram koji čuva ludi monah. U hramu bocu napunite eliksirom, a pokupite dijamant. Monaha na putu ka psu ubijte. Kod psa ostavite dijamant.

Blaga nikad dosta, to je bar jasno ko' dan. Kada je sve to izvedeno, ostaje vam još samo jedno: kako ući u pećinu u obliku lobanje, kada su usta koja služe kao ulaz zatvorena? Potrebno je izgledati kao čarobnjak! Čarobnjačko odelo nalazi se u kompleksu lokacija koje se nalaze iza vrata na ulazu u zmajevu pećinu. Kada otvorite vrata ona će odmah početi da se zatvaraju, ali vam ostaje sasvim dovoljno vremena da se provučete na zapad. U tom kompleksu prvo pronađite SILVER BRACELET, poslednji deo blaga koji vam treba. Odnesite ga kod psa i spremni ste za završni deo svoga puta.

Ponovo prođite kroz zmajska vrata koja se zatvaraju i u lokaciji sa delfijanskom princezom ubijte njenog čudovišnog slugu i uzmite magični prsten. Navucite prsten i zatim idite u sobu gde se nalazi čarobnjački ogrtač (CLOAK). Obucite njega, a zatim se zaputite na plato koji se prostire iznad velike provalije. Na lokaciji gde vas kompjuter obaveštava da na jugu vidi jedan manji plato, popijte eliksir iz flaše i osetićete se fantastično lakim, sposobnim za ogromne skokove. Krenite na jug i nećete upasti u provaliju, već ćete se naći na malenom platou gde se nalazi čarobnjakov šešir. Zapamtite da u svom inventaru morate ostaviti dovoljno mesta za još jedan predmet (šešir), jer će dejstvo eliksira prestati posle tri poteza. Znači, imate vremena samo da krenete na jug, uzmete šešir i

vratite se na sever. Tu obucite i odelo i šešir, pa će se usta koja služe kao ulaz otvoriti...

U unutrašnjosti lobanje, stepenice koje vode nadole čuva zombi ogromnih dimenzija. Na komandu HELP kompjuter odgovara da su čarobnjaci u potpunosti magični. Zato pokupite magični oklop koji se nalazi kod zombija, a kod psa ostavite sve osim: lampe, magičnog prstena, magičnog mača, magičnog oklopa i čarobnog štapića. Pred ulazom u lobanju bacite i lampu, bez obzira da li će je pacov ukrasti ili ne. Zatim uđite u lobanju, i ako nosite samo četiri magična predmeta i ako vam je procenat odigrane avanture 99%, moći ćete da sidete dole i to je kraj prvog dela trilogiješ Kompjuter će vam prikazati i šifru za kasniju igru (EEK! BLEK!7, pa jedino što nam preostaje je da se molimo delfijanskim bogovima da nam pošalje nastavak, Temple of Vran i Final Mission.

Na početku ovog teksta spomenuli smo i poukove koje je moguće iskoristiti. U igri je unesen sistem bodovanja snage, energije i sreće (kao U klasičnim avanturama). Sa svakom bitkom, kompjuter pikazuje koliki je gubitak energije igrača (on zavisi kako od snage protivnika i vas, tako i od sreće). Poukovi za praktičnu nepobedivost su sledeći: u najduži bejzik programa (u stvari glavni deo avanture), unesite linije:

```
6900 POKE 23323,255
6910 POKE 23324,255
6920 POKE 23325,255: RETURN
```

Zatim otkucajte

CLEAR 62719: LOAD „CODE 62720: RUN

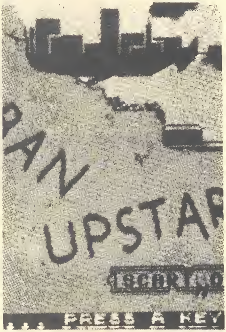
Čim se igra učita, imaćete najveće moguće vrednosti snage, energije i sreće čime ćete ostati živi i u najtežim bitkama kakve su one sa zmajem ili zombijem (one nisu nemoguće, ali su nepotrebne ako se pridržavate uputstava datih u ovom tekstu). Inače, sve predmete koje treba dobiti kockom, razmenom ili kupovinom moguće je nasilno oteti od vlasnika, običnim bezdušnim ubistvom. Time ćete dobiti željeni predmet, ali ne i najviši mogući skor (1000 poena, tj. 100%) na kraju igre, a samim tim i šifru za drugi deo trilogije.

URBAN UPSTART

Pit Kuk (Pete Cooke), danas najverovatnije najbolji C.R.L.-ov programer,svoju karijeru je uspešno započeo još u Richard Shepherd-u, firmi koja je bila specijalizovana za pravljenje avanturističkih igara. Za njih je napravio nekoliko izuzetno popularnih naslova, kao što su: Inferno, Invincible isle (o kojoj je bilo reči u Svetu kompjutera), dok je svakako najpopularnija avantura bila Urban upstart, storija o grčevitim pokušajima jednog prosečnog stanovnika da pobegne iz grada Skartorpa u kome vlada anarhija i huliganstvo.

Za početak, najbolje je da malo prošvrljate kroz grad i pogledate gde se šta nalazi i da iste lokacije obeležite na mapi. Kada sami steknete uvid u sve lokacije i važnije ulice u gradu, možete krenuti u potragu za načinom bekstva. Na početnoj lokaciji uzmite radničko odelo i obucite ga, čime ćete ostati nezapaženi od strane policije koja hapsi one koji se nagi kreću ulicama grada. U kući još pronađite i ključ i makaze. U frižideru se nalazi pivo. Pošto je pivo pokvareno, nemojte ga piti, već će vam zatrebati kasnije u igri. Iz kuće izlazite tako što otključate izlazna vrata i izađete napolje.

U knjižari preko puta uzmite knjigu. „Kako leteti" - vrlo zanimljivo štivo. Izadite iz knjižare i otarasite se ključa od kuće. Ako sve krene kako trebe, neće vam više biti potreban. Odatle krenite na jug i zatim tri puta na zapad. U parku koji se nalazi pored groblja nalazi se nekoliko izuzetno važnih stvarčica: to je, prvo, hrana na severnom kraju,



pored napuštene crkve, a malo južnije nalazi se igralište na kome se nalazi nešto bačenog sira. U ovoj igri zlatno je pravilo ništa ne jesti pre vremena, jer je park inače izgrađen na mestu gde su nekada vršeni radovi na izgradnji gradske kanalizacije, pa je higijena „na nivou". Vratite se putem kojim ste došli do Grime St. i na krajnjem južnom delu ulice, pored autobuske stanice, uzmite kišobran. Istočnije je zadnji deo vaše kuće i nekoliko kanti za dubre. Pretražite ih i naći ćete pismo sa kreditnom karticom unutra. U pismu kažu da ćete ako okrenete telfonski broj 77722 (DIAL 77722) dobiti korisnički broj kojim ćete moći da unovčite karticu. Pismo bacite, ali će vam kartica zatrebati. Vratite se u Grime St. i krenite na sever.

Vrlo daleko na severu, skoro na kraju Grime St.-a, nalazi se telefonska govornica. U pismu kažu da je telefoniranje za broj 77722 besplatno, pa ste u mogućnosti da saznate i korišnički broj: 1001. No, problem je kako dobiti novac kada su banke zatvorene. No i za to ima leka. Na zapadu od GRABIT AND RUNS banke, nalazi se automat koji služi upravo za unovčavanje čekova i kreditnih kartica. Ubacite u njega karticu (INSERT CARD) i unesite korisnički broj. Dobićete novčić od pet nečega (Dinara? Dolara? Funti? Rubalja?). U blizini banke, upravno na Grime St., nalazi se mala i mračna uličica Cut Throat Alley. Na njenom kraju nalazi se fudbalsko igralište i jedan od fudbalskih huligana, večno žedan piva i željan tuče. Svoju zamku za pacove zameniće za pivo. Dajte mu ga (GIVE LAGER TO FAN), uzmite zamku i bežite glavom bez obzira.

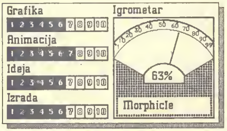
Kada ste se vratili u rodni Grime St. u zamku možete staviti sir (PUT CHEESE IN TRAP). Odavde krenite u potragu za ulicom nazvanom Muck Alley. Tu ostavite kišobran i zamku (kasnije ćete se vratiti po njih), a odatle idite u Amputation Rd. i idite na krajnji zapadni deo grada. Tu, na brdu, nalazi se crvena traka. Sa tom trakom možete ući u gradsku kuću (Town Hall) koja se nalazi istočno od Muck Alley-ja, u Civic St.-u. U gradskoj kući nalaze se neki službeni papiri. Njih uzmite, a trake se možete osloboditi. Vratite se u Muck Alley i uzmite kišobran u zamku. Odatle krećete u znatno opasnije delove grada.

Otvorite kišobran i idite u Rainy St., kišnu ulicu koja je severno od Muck Alley-ja. Zahvaljujući kišobranu, nećete navući upalu pluća i možete slobodno istraživati i taj deo grada. Na gradilište još nije vreme da idete; bolje istražite severniji deo Rainy St.-a, tamo gde se nalazi most. Ako predete preko mosta (Pažnja! Most je truo i prevelika težina vašeg tereta može ga srušiti!) naći ćete se ispred oronule i polusrušene kuće. Pojedite hranu da biste se okrepili i otvorite zarđala vrata. U podrumu su pacovi, ali ako bacite zamku neće vam smetati. Južno je kutija. Otvara se makazama koje ste poneli od kuće) i dobićete čizme. Kutiju, makaze i radničko odelo neće vam više biti potrebni. Obucite čizme i izađite iz kuće.

Ako vam je kišobran još uvek otvoren, idite malo istočnije, sve do lokacije pored kanala. Tu se nalazi ključić. Uzmite ga i krenite na gradilište. Preko gradilišta je obično opasno prelaziti jer je blato izuzetno nezgodno i može progutati nepažljivog igrača koji se kreće preko njega bez odgovarajuće obuće. Negde na gradilištu nalaze se cevi. Pretražite ih (EXAMINE PIPES) i naći ćete letačko odelo. Kada izađete na zapadni deo gradilišta, skinite čizme i obucite letačko odelo. U blizini je aerodrom. Udžite unutra i službeniku dajte prvo papire a onda i novčanicu od pet funti. Službenik će vas propustiti na uzletište, do aviona. U avionu, pročitajte knjigu koja će vas poučiti letenju, ubacite ključić u kontrolnu tablu i možete uzleteti (TAKE OFF). Ako je sve kako valja, avion će vas jednom za svagda izbaviti iz Skartorpa.

◇ **Nikola Popević**

MORPHICLE



U podnaslovu ove igre stoji objašnjenje da se radi o automobilu koji se može pretvoriti u letilicu. Sa sličnom idejom smo se susretali u klasičnoj igri „Bumping buggies". Vozilo se kreće po putu a kada naiđe na nepremostivu prepreku može se podići u vazduh. Pritiskom na dugme može preleteti preko objekta koji zaprečuje prolaz.

Zadatak je demontirati aktiviranu paklenu mašinu. Misija počinje u tom čuvenom vozilu koje vodite duž horizontalno skrolujućeg ekrana. Stazu treba pratiti pažljivo, u suprotnom na ekranu se pojavi najomraženija rečenica „game over".

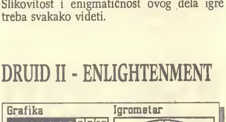
Sledeći nivo uključuje savladavanje lukavo zamišljenog lavirinta, da bi na sledećem što brže sastavili pomičnu slagalicu i time onemogućili dejstvo bombe.

Prva dva nivoa su dosta siromašna i povremeno zamarajuća. Međutim, zadnji nivo je tako izuzetan da se zbog njega treba upustiti u „određivanje" prva dva.



Šteta što akcenat nije stavljen na treći nivo. Njegovim proširenjem ovaj program mogao je postati merilo za ostale igre ove vrste. Slikovitost i enigmatičnost ovog dela igre treba svakako videti.

DRUID II - ENLIGHTENMENT



Nastavljajući prethodnu avanturu, Druid se vratio u rodno selo i ustanovio da su svi stanovnici začarani. Naravno, to ga je veoma uznemirilo, pogotovu kada je ustanovio da je iza svega opet neizbežni Akamantor. Toliko se naljutio da je krenuo na ponovno putovanje do staništa tog drznika, rešen da jednom zasvagda okonča svoju „prosvetitljsku" misiju.

Vaš zadatak je da putujući kroz zemlje Belorna uništite sve demone pucajući i bacajući čini na njih. Kad počnu da posustaju menja im se boja i potrebno je samo još nekoliko hitaca da ih se rešite. Ipak, vodite računa da izbegavate stalnu struju njihovih vatrenih lopti.

Igra se odvija kroz 15 nivoa. Nema propisanog reda kojim ih treba obići ali, da bi skupili tri bitna predmeta za okončanje igre, morate obići sve. Broj magičnih reči je povećan na 25. Izrada mape je neophodna.

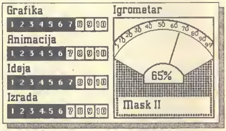


Kako bi vam bar malo pomogli, dajemo kratak opis svih 15 nivoa:

- selo (village): pretražite ga skupljajući ključeve i hranu
- močvara (swamp): samo ovde možete naći Krakena
- pustinja (desert): sva stvorenja su veoma brza. Čuvajte se demonskih prinčeva
- vatrena zemlja (land of fire): zombi, vatreni demoni i demonski prinčevi ovde čuvaju nešto važno
- stenovita zemlja (land of rocks): morate naći čaroliju za svetlo
- zemlja tame (land of darkness): sve je u mraku sem malog svetla oko Druida koje postoji samo ako ste rešili prethodni nivo. I ovaj nivo sadrži važan predmet
- čudna šuma (weird wood): morate naći Air Wisp-a koji se kreće mnogo brže od Druida
- voda (water level): ako dozovete Grim reaper-a može vam kasnije biti od koristi. Čuvajte se blatnjavih predmeta i stvorenja. I ovaj nivo krije važan predmet.
- pečurke (fungus level): crvene gljive otrovaće Druida. Pomažu čini i vino
- sneg (snow level): Prepun opasnih stvorova, demonskih prinčeva i ledenih kipova što mogu oživeti. Nađite novčiće
- tamnica (castle dungeon): nađite ključeve i odstranite stražu.
- zamak (castle): ako vam statua zatvara prolaz eliminišite demonskog princa. To će oživeti statuu pa možete i nju ukloniti
- na vrhu (top of castle): treba pronaći vradžbinu koja je od suštinskog značaja za sledeći nivo
- međunivo (interwarp): sad upotrebite čini iz prethodnog nivoa
- noćna mora (nightmare): konačni obračun sa Akamantorom.

Ovo je jedna od najboljih arkadnih avantura, dokaz da svi dobri programeri pozajmljuju tuđe ideje da bi stvorili nešto novo i bolje.

MASK II

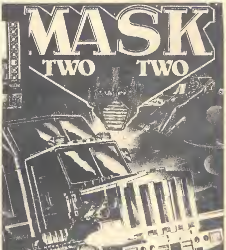


Novo ostvarenje programera iz „Gremlina", zasnovano na istoimenoj seriji crtanih filmovva. Delo je onih istih autora koji su se već potvrdili čuvenin „Gauntletom".

Igra prati pobede Meta Tragača i njegove grupe Mask u neprekidnoj borbi između zemlje i protivnika koji se skrivaju iza imena Venom.

Nekoliko agenata Maske, oteto je i ostavljeno u svemiru van vremena i prostora. Prvenstveni Metov zadatak je da krene u traganje kako bi spasao svoje prijatelje. Samo kada se ceo tim nađe ponovo na okupu biće moguće izvesti završni udar na grupu Venom kako bi se očuvala sloboda Zemlje.

U svakoj vremenskoj zoni morate odbiti napad protivnika, izbeći brojne opasnosti i pronaći otetog saradnika i njegovu masku - sve to u okviru zadatog vremena.





Met je teško naoružan a kotrlja se naokolo u svom čuvenom „Olujnom sokolu" - drumskoj krstarici koja je, takođe, stalna meta neprijatelja pa je morate popravljati u toku igre.

Grafički lepo urađena, sa solidnom zvučnom obradom, ova igra zaslužuje vašu pažnju.

◇ **Srđan Vučić**

ZA NOVOGODIŠNJU NOĆ

Samo za Svet kompjutera sedam najjačih svetskih grupa (HOTLINE - Hollandy, EDE - Germany, TRIAD Sweeden, ENIGMA FORCE - England, EAGLE SOFT - U.S.A., WANDERER GROUP - Norway i YU.C.S. - Yugoslavija) za Commodore 64 daje kratke prikaze igara koje će biti hitovi u decembru.

Priredio Srđan Vučić



YOGI

Mali Bo-Bu zarobljen je u pećini Jeloustonskog parka. Njegova jedina nada je meda Jogi, koji ga mora osloboditi pre dolaska zime i neizbežnog zimskog sna. Zadatak vam nije šala pa morate otimati hranu od izletnika i pecača. Pored stalnih stanovnika parka od kojih vam jedni pomažu a drugih se morate čuvati, tu je i čuvar - vaš večiti protivnik.



BASIL

Tako se zove čuveni miš-detektiv koji živi u podrumu kuće Šerloka Holmsa. Sa svojim odanim tragačem Tobijem kreće u pustolovinu kako bi pronašli gde je sakriven oteti dr Douson. Koje tragove će pronaći među poznatim londonskim zdanjima? Kako da se maskiraju među neprijateljski raspoloženim stanovnicima podzemlja? Odgovor je u ovoj arkadnoj avanturi. Pitanje je da li ga možete naći.



AIR RALLY

Ova trka se odvija u vazduhu, sportskim avionima. Nova prostorna dimenzija pruža šire mogućnosti. Rivale možete preteći ne samo sa leve i desne strane, već i leteći iznad i ispod njih. Sve komande su na palici. Držite se označenog koridora, vodite računa o vremenu i sretan vam let do pobede.



FLYING SHARK

Naziv „Leteća ajkula" odgovara ovoj igri. U ulozi ste pilota iz I svetskog rata i upravljate dvokrilnom „ajkulom". Prelećete mora i planine sa jedinim ciljem da što je moguće duže ostanete u vazduhu. Izbegavate protivničke lovce i bombardujete ciljeve na zemlji. Vertikalno skrolujući ekran lepo crtan, neizbežna sličnost sa sličnim igrama i puno neočekivanih napada - to su odlike ove igre.



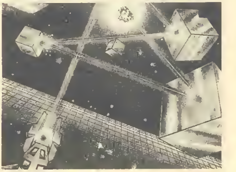
RYGAR

Još jedna od igara koje su se pročule prvo na velikim automatima. Priča se odvija u pradavna vremena kada su se Zemljom kretala i nezamisliva bića. Glavni junak krči sebi put neobičnim oružjem koje liči na nekada popularni jo-jo, za ovu priliku načinjen od kružne testere i namotanog lanca. Kao i u svim sličnim „pucačkim" igrama cilj je jednostavan - treba uništiti sve što se miče, osim sebe.



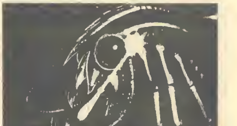
AJVANHO

Prema poznatom romanu Valtera Skota urađena je nova avantura izuzetno lepe grafike. Učestvujete na viteškim turnirima boreći se za čast i slavu i što bolji rezultat. Trebaće vam puno mašte, znanja i dovitljivosti u nastojanju da oslobodite lepu Rebeku. Oko vas su mnogi protivnici ali pomagaće vam brojni prijatelji među kojima je i neizbežni Robin Hud.



DEFLEKTOR

Bez junaka. Bez protivnika. Čisti izazov i tehnika. Vodite svoj laserski zrak preko mora tmine, između piramidalnih prepreka, reflektujući ga od ogledala, odbijajući od zidova i lomeći kroz prizme i sočiva. Stalno računajući uglove i prosuđujući dalji put zraka do prijemnika. Šezdeset intrigantnih i poučnih nivoa. Samo za one koji mogu da podnesu poraz.



SIDE WIZE

Ovaj program doveo je arkadne igre do krajnih granica. Klasičnog je sadržaja sa izborom jedne od četiri planete na kojoj istrebljujete fantastične oblike. Pokreti su izvrsno animirani sve se kreće brzo i lako. Zadaci su logički potpuno jasni, potrebna je samo brza reakcija pri čemu stalno morate biti u pokretu. Jednostavna igra, dobrih crteža i zvuka i veoma efektna.



TOUR DE FORCE

Od trenutka kad starter da znak za početak trke pa do poslednjeg napornog momenta, borićete se sa pet najboljih biciklista sveta. Pri tom staza prolazi kroz mesta sa odgovarajućim nazivima: Jarak, Zmije, Ulje, Led, Medveđa klopka i tome slično. Dakle, popnite se na bicikl, palicu u ruke i pritiskajte pedale pa ćete osetiti svo zadovoljstvo i agoniju ove trke, kao da se stvarno događa.



CHUCK YEAGER'S

Ova simulacija letenja razlikuje se od ostalih. Nosi ime prvog čoveka koji je leteo brže od zvuka i predviđena je samo za probne pilote. Težinu ćete shvatiti kad ustanovite da su vam komande otkazale pri brzini tri puta većoj od zvuka i da avion sunovratno pada prema zemlji. Izaberite jedan od 14 aparata uključujući i eksperimentalne modele. I zapamtite - probni piloti greše samo jednom!



ALTERNATIVE WORLD GAMES

Zašto biti ozbiljan kada je oko vas toliko smešnih stvari. Takav utisak ćete steći igrajući ove alternativne svetske igre. Sećate li se „Igara bez granica"? I ovde ćete se do mile volje zabaviti učestvujući u takvim takmičenjima kao što su penjanje uza zid, bacanje cipele udalj, nošenje tanjira, skakanje u vreći itd. Zapanjiće vas šta sve dobri programeri mogu da izmisle a posebno način na koji realizuju svoje zamisli. Stvarno odlično.



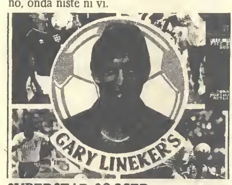
THUNDERCATS

NaZapadu se sa velikim uspehom, već duže vreme, prikazuje serija crtaća pod ovim nazivom. U ovoj epizodi mračni Mum-Ra je ukrao Oko Oluje a Lion-o je zadužen da ga preotme. Naoružani čudotvornim mačem, krećete u prvi od 20 nivoa. Borite se sa neprilikama u svakom obliku. Skupljate nagradne živote, „berete" mačem korisne predmete sa drveća, probijate put do sledećeg nivoa, provlačite se kroz pećine i lepo se zabavljate.



ACTION FORCE

Neprijateljska grupa Kobra napada važne vojne objekte. Specijalno obučeni borac upućen je da preotme ukradena dokumenta. U ovoj igri vi niste taj „specijalac". Vaš zadatak je da vi njemu obezbedite put do cilja, štiteći ga od napada iz vazduha. Upravljate borbenim helikopterom i nastojite da na vreme uklonite sve opasnosti koje ugrožavaju vašeg izaslanika. Ako on ne okonča akciju uspešno, onda niste ni vi.



SUPERSTAR SOCCER

Uzmite kombinatoriku, znanje i umeće, te tajanstvene odlike dobrog fudbalskog trenera, pa dodajte eksplozivni talenat vrhunskog fudbalskog golgetera. Rezultat je ova igra koja predstavlja nov i originalan pristup izradi sportsko-simulacijskih programa. Sve što ste do sada videli na temu kompjuterskog fudbala, nalazi se, većim ili manjim delom, ugrađeno ovde, pod imenom nama (na žalost) dobro poznatog engleskog igrača.



FREDDY HARDEST

Ko je najtvrđi momak u svemiru? Ako ne znate to je Tvrdi Fredi. Možda nećete verovati, ali on je specijalni agent u potrazi za najtežim zadacima i avanturama. Istina, desila mu se nezgoda pa se survao sa svemirskom letilicom na nepoznatu planetu. Pred njim su gigantski mravi, reptili, roboti, mutanti i sva ostala menažerija. Srećom, tu ste i vi da mu pomognete u proboju do broda kojim će se vratiti u slobodu.



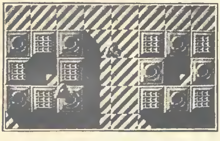
RAMPARTS

Ovde niste u ulozi slavnog viteza u sjajnom oklopu. U stvari vodite tri nitkova što bezosećajno lome sve pred sobom. Putujte kroz srednji vek i bezbrojne zemlje, razarajući bedeme tvrđava i zamkova, jedan za drugim. Moglo se i očekivati da se stanovnici neće dragovoljno predati. Pa da vidimo dokle možete stići sa vašim rušilačkim namerama.



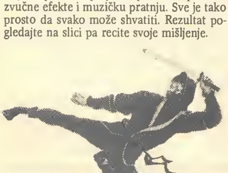
BLOOD VALLEY

U stilu najboljih filmova strave i užasa, ova igra već svojim naslovom počinje da plaši. Strah i panika prate vas tokom celog puta što ga morate preći bežeći iz „krvave doline". Grozni vatreni čuvar raspisao je ucenu tražeći vašu glavu. Monstruozna bića iz najgore noćne more, vrebaju vas na svakom koraku, nastojeći da ovu izvrsnu igru dovedu do kraja pre no što bi vi želeli. Nešto što niste mogli ni sanjati.



SHOOT-EM-UP CONSTRUCTION KIT

Šta mislite o igrama „Parallax" i „Wizball"? Verovatno sve najbolje. A sada zamislite program koji su napravili tvorci tih igara. Cilj im je bio da vam pomognu kako biste sami mogli da napravite slične igre. Pri tom od vas ne traže nikakvo znanje ni iskustvo. Kreirajte sopstvene sprajtove, pozadinu pa čak i zvučne efekte i muzičku pratnju. Sve je tako prosto da svako može shvatiti. Rezultat pogledajte na slici pa recite svoje mišljenje.



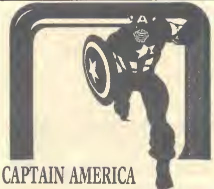
MOEBIUS

Avantura kroz šarenolik orijentalni svet mašte, mistike i spletki. Ostrvsko kraljevstvo Mebius, izabralo vas je da preotmete relikviju koju je ukrao odbegli vojskovođa. U program su uključene izvrsno animirane mačevalačke i karate borbe, krećete se kroz 26 različitih predela, tu su i zemljotresi, teške kiše i pustinjske žege. Strategija, planiranje i brzo donošenje odluka su od životne važnosti ako nameravate da stignete do završnog obračuna. Igra o kojoj će se tek pričati.



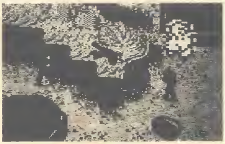
GALACTIC GAMES

Igre tipa letnjih i zimskih olimpijada bile su uvek dobro prihvaćene. Kako su mogućnosti uvođenja novih disciplina na Zemlji iscrpljene, preostalo je da se igre presele na celu galaksiju. Tako su nastale nove igre pod starim geslom „brže, bolje, jače" ali sa disciplinama koje ne možete ni zamisliti. Neke od najčudnijih su svemirski hokej, psiho džudo, trka u gmizanju a tu je i bacanje glave u dalj (!). U svakom slučaju program je na nivou prethodnih uz veliku dozu humora.



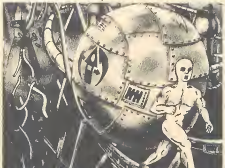
CAPTAIN AMERICA

Još jedan veliki junak stripa stigao je u obliku kompjuterske igre. Kao i u bezbroj strip-epizoda i ovom prilikom zadatak mu je da spasi svet. Priča počinje u Beloj kući gde upada dr Megaloman, zahtevajući da mu se preda sva vlast. U suprotnom aktiviraće biološku raketu. Kapetanu javljaju da su locirali raketni silos u Kaliforniji i on (odnosno vi) kreće u avanturu. Sigurni smo da će program imati mnogo uspeha. Samo jedna napomena: kapetanu je glavno i jedino oružje - štit.



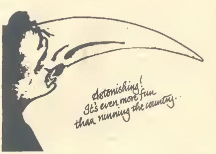
AIRBORNE RANGER

Interesantna mešavina simulacije i arkadne igre. Osvajate teren ali ne samo pucanjem već i taktičkim razmišljanjem. U početku ste naoružani mašinkom i granatama ali možete doći i do dodatnog oružja ako pronađete skrovišta i magacine. U slučaju da je neprijatelj brojniji i da vam pucačka veština ne pomaže, pokušajte ih nadmudriti ili zaobići. Uostalom „um caruje..."



DIABLO

Izuzetnno jednostavna igra. Pred vama je polje izukrštenih puteva podeljeno na pomične kvadrate. Pomeranjem tih kvadrata formirate putanju po kojoj se kotrlja lopta. Deo staze koju pređe smatra se završenim i uklanja se sa polja. Morate održati loptu u kretanju sve dok ne pređe na poslednji kvadrat. Grafički jednostavna ali efektna, igra je muzički odlično urađena. Stvoreno za strpljive igrače koji su skloniji razmišljanju.



YES, PRIME MINISTER

Iznenađujuće brzo je do nas stigla engleska TV serija „Da, ministre", a još brže stiže i istoimena igra koja, pogađate, ima puno veze sa uspešnim TV ostvarenjem što ga pratimo na malim ekranima. U ulozi ste premijera Džima Hakera (zanimljivo!) koji treba da ostane na vlasti u roku od nedelju dana. U tome mu svesrdno pomažu odani Ser Hemfri i simpatični Bernard. Pravljena kao klasična avantura sa slikama, igra nema punu dinamiku serije, ali sigurni smo da će vas dobro zabaviti.



TRANTOR

Poredak koji su u svemiru uspostavili stanovnici Zibora trajao je hiljadama godina. Razvoj tehnologije na ostalim planetama ugrožava njihov primat i odlučuju da pošalju trupe koje će sprečiti stvaranje atomskog oružja. Međutim ni stanovinici Novog Sveta nisu nespremni. Uništavaju poslatu grupu a od cele ekspedicije ostaje još samo Trantor - poslednji olujni borac. Već viđeni arkadni koncept u dosad neviđenoj realizaciji.



BUGGY BOY

Razvojem igara koje se baziraju na konceptu auto-trka došlo se do ove igre. Možete se takmičiti na pet staza a svaka staza se sastoji od pet delova. Prvi ili prva dva mogu se lako savladati ali ako želite doći do kraja staze morate i prve delove prolaziti što brže. Neutrošeno vreme iz jednog dela prenosi se u sledeći. Treba se domoći i nagradnog vremena, pokupiti zastavice na putu i izbegavati, kako god znate, prepreke. Možete svašta pokušavati ali vreme vam je glavni protivnik.

WIZARD

Za vaš Commodore 64/128 izabrali smo samo najbolje i najnovije:
Kasetne igre za C-64. Indiana Jones, Karate Kid 2, Flying Shark, Action Force, Infiltrator 2, Gun Smoke, Phantom, Trantor, Mask, Jack the Nipper 2, Battle Ships, Skate Board, Druid 2; Tai Pan, Athena, Super Soccer, Speed Rumbler, Thundercats, Bouncing Ball, Morphicle, Taj Mahal, Task Four, Gold Runner, X-15 Alpha New, Bad Cat, Microball, Star Lifter, Mysteria, Batty... cena svakog programa 300 din.

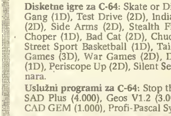
Specijalni novogodišnji komplet: sve ove i još 30 najnovijih igara sa C90 kasetom svega 6.000 din.

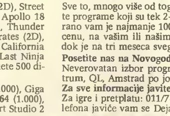
Komplet „Specijalac" koji sadrži sve programe iz ovog broja Sveta kompjutera sa kasetom 6.000 din.

Disketne igre za C-64: Skate or Die (2D), Put oko sveta za 80 dana (2D), Street Gang (1D), Test Drive (2D), Indiana Jones (2D), Infiltrator 2 (2D), Apollo 18 (2D), Side Arms (2D), Stealth Fighter (2D), Airborn Ranger (2D), Thunder Choper (1D), Bad Cat (2D), Chuck Yeagers Flight Trainer (1D), Pirates (2D), Street Sport Basketball (1D), Tai Pan (1D), NBA Basketball (1D), California Games (3D), War Games (2D), Defender of the Crown (2D), The Last Ninja (1D), Periscope Up (2D), Silent Service (1D)... Cena jedne strane diskete 500 dinara.

Uslužni programi za C-64: Stop the Press (4.000), The Newsroom (4.000), Giga SAD Plus (4.000), Geos V1.2 (3.000), Print Master (1.000), Platine 64 (1.000), CAD GEM (1.000), Profi-Pascal System (1.500), StarTexter (1.000), Art Studio 2 (1.000), Koala-Demomaker (1.000), Cp/M emulator (1.000), Hacker's Utility Kit (1.000), Memostar (2.000), Music Shop (1.500).

Ponuda za C-128:
Kasetni programi:komplet 70 programa + kaseta = 5.500 din.
Disketne igre: The Last V8, Kickstart, Chessmaster 2000... Cena svakog programa 1.000 din.
Uslužni programi: Jane (2.500), dBASE 11 (CP/M 2.000), Protext 128 (3.000), Data manager (3.000) Superbase 128 (3.000), Superscript 128 (3.00), Sylvia Porter's Financy (2.500), Wordstar (CP/M 2.500), TurboPascal 3.0 (CP/M 3.000), Microsoft Basic (CP/M 2.000), Fast Hack'em (2.000), Microillustrator 128 (2.000), Nevada Cobol (CP/M 2.000).
Prazna kaseta košta 800 din. Prazna disketa košta 1.500 din.
Sve to, mnogo više od toga... i još nešto: ako želite da ste među prvima, da imate programe koji su tek 2-3 dana u Jugoslaviji, postanite naš pretplatnik. Osigurano vam je najmanje 100 najnovijih programa mesečno za neverovatno nisku cenu, na vašim ili našim kasetama ili disketama. Na 1 mesec 15.000 dinara, dok je na tri meseca svega 22.500 dinara.
Posetite nas na Novogodišnjem sajmu od 15-29. decembra.
Neverovatan izbor programa za: C-64, C-128, CP/M, Amigu, Atari ST, Spectrum, QL, Amstrad po još neverovatnijim cenama. Uverite se sami!
Za sve informacije javite se na sledeće telefone:
Za igre i pretplatu: 011/787-659, za uslužne programe: 011/554-688. Na oba telefona javiće vam se Dejan.





COMMODORE
ISPORUKA ODMAH!!!

Commodore-64 najnoviji hitovi za novogodišnje praznike:
Komplet 5: Gun Smoke 1-3 (obračun kod O. K korala), Apollo 18, Bobsleigh, Calvin Game, Mobster, Speed Rally 1-3, Hang On, F. Frenzy, Surwiors +, Secret of Life 1-3, Fred hard 2, Top Duck, Phantom, Bouncing Ball, Sound King V2.0, Side Arms 1-2, batty, Beat It (Samin II) , Sky Twice, End Sequence, Spore, Red Obelisk, Track and Field (10 novih sportskih disciplina), Zodiac, International Karate 2 train (new).
Komplet 6: Flying Shark train (10 puta bolja od Blu Max-a, Super Soccer 2 (mogućnost driblinga, lobovanja,, udaraca itd.), Karate Kid II, Buggy Boy, Thunder Cats train, Skate Board, AIDS Fighter, Ski Run, 80 Days around the World prem. 1-2, Soccer 5 (pravi), Task Four OK!, Squelc, Prof. Breaker 1, Gnome Adv., Starlifter + +, Final Ch., Aardwark, Wacky Worlds, Input Graph, Mask + 2-4, Indiana Jones 2-5, Bad Cat 5-7, Task F. (bolje od 1942.), Table Soccer (stoini fudbal super!!!), X-15 OK New, Hyper race.
Komplet 7: (svi programi koji su u specijalcu): Rygar, Super Soccer, Jogy Bear, Fredy Hard, Mask, 720 Game, Gee Bee Air Rally, Flying Shark, Shoot Up Cons, Kit, Side Wize, Action Force, Trantor, Druid II, International Karate II + +, Quedex, Ajvanho, Tour de Force, Diablo, Ramparge, Bafil, Thunder Cat, Moebius, Battle Ship, Captain America, Galactics... Cena kompleta 2000 din. Ako poručite sva tri kompleta dobijate jedan besplatno. Snimamo samo na najkvalitetnijim kasetama: ORWO (1050 din), TDK, SONY (2100 din). Cena ovih kaseta je najniža u YU!

Mogućnost pretplate!

Predrag Gavrilović,
Jasenova 8/9,
11030 Beograd
☎011/518-352.

Đorđe Nedeljković,
Crvenih Hrastova 8/17,
11030 Beograd
☎011/504-368.

Commodore

Dorćolsoft: nudi pojedinačno najnovije igre: International Karate 2, Action Force, Trantor, Flaying Shark, Thundercats, Side Arms, Gee Bee, 80 Days, Freddy Hardest, Speed Rumbler, Echolon, Buggy Boy, Sidewize... Komad 150 din. **Tel: 011/185-931, 183-811, 638-525.**

Olivera Soft - programi za C64, 128, CP/M. Imamo najnovije programe po povoljnim cenama. **Nebojša Guzina**, Vlajkovićeva 7, 11000 **Beograd, 011/334-148; Branislav Rakić**, Stanoja Glavaša 5, 11000 **Beograd, 011/346-333.**

SOUTH BANAT CREW za C-64! Nudimo najnovije programe po konkuretnim cenama. Posedujemo i programe kao što su: INTROPACKER-i, DEMOMAKER-i, WRITER-i i sl., koje uskoro prebacujemo na kasetu (npr. FUTURE WRITER). Mnogo drugih utility programa!! U obzir dolazi i razmena.
Za kasetu: Mr. Pro (Dušan Milivojević) 013/811-962
Za disk: TSM (Dimitrije Nešić) 013/813-850.

Commodore 128 CP/M+ Prodajem sve vrste programa. Katalog besplatan. **Zoran Vaic**, Ive Andrića 23a/I, 26000 **Pančevo.**

THE HEXAGON PIRATES 1771

Veoma veliki izbor najnovijih kasetnih i disketnih programa. Prilikom pojedinačne kupovine cena kasetnog programa je 500 din. Kod nas dobijate fantastičan popust od 50% (50 posto) ukoliko se pretplatite na najnovije programe pristigle iz cele Evrope (Commando Frontier, D. S. Compware, Hotline, Triad, Danish Gold, Relax...).
U slučaju pretplate garantujemo da ćete programe dobiti najkasnije 10 dana po izlasku na tržište!!! Prilikom kupovine preko 10 programa dobijate popust od 10%.
Naše najnovije kasetne igre su: International Karate II, Karate Kid II, Thundercats, Breaker profi, Ski Run, Gnome Adv., Skate Board, Vegas Casino, F. Frensy, 80 Days around World, Beat It, Sky Twice, Side Arms, Jack the Nipper 2, Speed Rumbler 1-3, G. B., Super Soccer II, Top Duck, AIDS Fighter, Aardwark, The Bob Sleigh, Mopster, Soccer 5, Diablo, 720 Prewiew, Side Wize, Buggy Boy, Trantor, Action Force, Flaying Shark... Za disk: Skate or Die, Knight Orc, Chernobyl, Bad Cat, Infiltrator II, Apollo 18...
Nazovi 011/464-179 i traži Dušana.

DOS SOFT CRACKING SERVICE D.S.C.S

DSCS poseduje sve najnovije i najbolje hitove koji će se naći u bilo kojem drugom oglasu. Kako mesečno stiže preko 100 noviteta, u kompletima se nalazi samo najnovijih i najboljih osamdeset. Cena kompleta (40 igara) sa kvalitetnom ORWO kasetom je 3000 dinara, 2 kompleta (80 igara) samo 5.500 dinara. Svi kompleti se snimaju memorijski. Pojedinačni program 150 dinara.
Komplet 3:NINJA HAMSTER, INSPECTOR GADGET II, DEMONS, JOGY BEAR, ZIG ZAG, TIME RACE, RISK, STAR WARAS, ANALS ROMA, ANDROID NEBULUS, SCANDECOR, WIZ'FAVES, IT'SUNIQUE, B. BUSTERS, IRON TRUNS, THE MASTER, AJVANHO, MOBSTER, SKUY TWICE, SKI RUN, 80 DAYS AROUND.WORLD 1, SOCCER 5, TASK FORCE NEW, SQUELC, BREAKER PROFY 1, GNOME ADVENTURE, BEAT IT, STAR LIFTER+, BOUNCING BALL, SPORE, ARDVARK, FRENZY, VEGAS ROULETE NEW, AIDS FIGHTERS, PHANTOMS, MORPHICLE, TOP DUCK, FREDDY HARD 1, SKATE BOARD, SPEED RUMBLER 1.
Komplet 4: FLYING SHARK +, ACTION FORCE, SUPER SOCCER LINEKER 1, SUPER SOCCER LINEKER I, INTERNATIONAL KARATE 2 NEW, GEE BEE AIR RALLY, BOBSLEIGH, BUGGY BOY, KARATE KID I, CALVIN, ECHOLON, SIDE WIZE, 720 GAME, THUNDER CATS+, DIABLO, FREDDY HARD 2, SIDE ARMS, SPEED RUMBLER 2, WACKY WORLDS, THE FINAL CHALLENGE, SOUND KING V2, + 18 iznenađenja.
DSCS poseduje veliki broj programa za pravljenje INTROA, DEMOA i drugih slične namene koji su bili aktuelni tokom protekle godine, ali i onih koji se nisu našli ni u jednom oglasu!!!
DSCS pozdravlja M and S SOFT, YU.C.S.,RRCC, THP 1771, SLAVIŠU...
ALEKSANDAR KAMENKOVIĆ, Bulevar Lenjeina 151/26, 11070 NOVI BEOGRAD, tel: 011/143-143.

COMMODORE 64 - Čubura Soft vam nudi veliki izbor najnovijih programa, u kompletima (2.500) ili pojedinačno (200). Uz svaku narudžbinu katalog.
Čubura Soft, Černiševskog 6, 11000 **Beograd, tel: 011/437-119.**

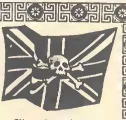
COMMODORE 64 - kaseta: Hysteria, Indiana Jones, International Karate 2, Thundercats, Flaying Shark... Originali: Last Ninja, Barbarian... Y.H.S. - **Dejan Radovanović**, Admirala Geprata 3b, 11000 **Beograd, tel: 011/642-967.**

JUDAS PRIEST SOFT (072/793-755)

OD SADA SAMO ZA C 64 POJEDINAČNO 45 DIN. U KOMPLETIMA 1000 DIN.
PRASTARE IGRE (2 KOMPLETA): DRUID II, BATTY, SUPER SPRINT, INDIANA JONES NEW...
STARE IGRE (2 KOMPLETA): SOCCER I, II, NEW, INT. KARATE I, II NEW, SHARK, CALWIN GAME, SOCCER V...
NOVE (2 KOMPLETA):... ČEKAJU SAMO NA VAŠ POZIV!



HIJACKERS SOFTWARE



present:

za ovo specijalno izdanje komplete sa 30 do 40 najnovijih programa. Cijena kompleta sa poštarinom i kazetom je 5000 din. Pripremili smo i specijalni komplet (12/5) u kojemu se nalaze programi sa opisom u ovom broju. Programe možete naručiti i pojedinačno, po cijeni 80 do 150 din. Za popis pošaljite 1000 din. koje ćemo vam vratiti sa prvom pošiljkom.
Kod nas možete nabaviti i suhe preslikače sa kojima možete izraditi svoje oglase, a i koristiti ih u druge svrhe.
KOMPLETI:

12/1 DRUID II, QUEDEX, STREET SPORT BASKETBALL (SCHOOL, ALEY, SUBURBS, CITY), TIE BREAKER, LIVINGSTONE, DREAM WRITER, ANARCHY...

12/2 SARACEN 1-8, MICRODISCO, MICROLATIN, FOURTH INCHES, MICROTUNED, MICROVOCAL, FRONT 242, RED LED, EVENING STAR...

12/3 JACK THE NIPPER II, HYPER RACE, MASK 1-4, DRIVING TEST, JUKE BOX II, INDIANA JONES, HYSTERIA, BATTY...

12/4 SUPER SOCCER, INT. KARATE II, THUNDER CATS, AIR RALLY, TRANTOR, FLYING SHARK, PHANTOMS, TOP DUCK, MORPHICLE...

12/5 INDIANA JONES, DRUID II, SUPER SOCCER, AIR RALLY, 720 GAME, TRANTOR, INT. KARATE II, QUEDEX, TEST DRIVE...

Calls: any time. 041/151-070, 159-467 Commodore

KREŠIMIR PAVLOVIĆ, PLEHANOV PUT 11, 41090 ZAGREB
GORDAN OBRADOVIĆ, JAGNJEĐE 1A, 41090 ZAGREB

OREGON SOFT vam nudi 2 kompleta: k5 - Super Soccer, Flying Shark, Trantor, Bob Sliege i ostali čiji se opisi nalaze u ovom broju. K6 - Cap. America, Ivanhoe, Rygar, Joggy i ostali... i komplet (25 prog.) + kaseta + PTT = 3.000, - Svaki naručilac tri poklon programa po želji. Kompleti ne sadrže intro & demo programe. Informacije: Ivan Rebić, Rastočine Š-7, 51000 Rijeka, 051/515-113 ili Zoran 051/516-250.

Commodore komplet: Indijana Jones, Flyng Shark, Trantor, Action Force, Side Arms, Super Soccer 1,2, Air Rally, Street Basketball, Jack the Nipper 2 + 30 programa + kazeta = 4000 dinara. **Srđan Dumanić**, Prvoboraca 41, 58000 **Split, 058/522678.**

Kompletna usluga za Commodore 64/128: prodajemo sve do sada izašle i najnovije igre, uslužne programe za kasetu/disk, sa uputstvima. Servisiramo palice (+ ugradnja mikroprekidača!!!), ugradnja reset-tastera, pomoć početnicima, otkupljivanje (razmena) neispravnih palica i kasetofona. **Miroslav Čakarevski**, Radoja Domanovića 28/II, **Beograd, tel: 011/417-371, ili Eduard Miler**, Braće Jerkovića 71/I, **tel: 011/465-542.**

Ne kupujte demoe, introe i Load error igre..Sve do sada objavljene (ispravne!!!) potražite kod: **Miroslava Čakarevskog**, Radoja Domanovića 28/II, 11050 **Beograd, tel: 011/417-371.**

ZORRO & CYCLOP SOFT najavljuje: Trantor, Thundercats, Rugar, Gryzor, Jackal, Yugi Bear, International Karate 2, Sidewize, 720, Flying Shark, Rampage, Hang-on, Sidearms, Captain America... Kompleti preko 40 programa svaki - 2000. Disk. Knight Orc, Skate or Die, Instant Music... Presnimavamo original-kasete: Charlie Chaplin/U.S. Gold, Bangkok Knights, Gunship... Kopija 2500. Ispravan Guild od Thieves + kompletno + uputstvo + šifre - 3500.
Dejan Ilič Šumadijska 60, 12000 Požarevac; Zoran Stevanović, Vardarska 26/17, Požarevac. 012/23-540.

YUGOSLAV ASOCIATED PIRATES for C64/128
KOMPLET 1: Flying shark, Trantor, Bugy boy, Karate kid 2, Super soccer, Bee Gee...
KOMPLET 2: Task force, Thundercats, Echelon, AIDS fighters, Bobsleigh, Skate board...
Komplet (40 prg.) = 1500 din. + kaseta + pošta. DISKETNI: AIRBORNE RANGER, STELTH FIGHTER, INFILTRATOR 2, THUNDERCHOPPER i drugi.
Poleksić Vladimir, Baba Višnjina 19
11000 Beograd, tel. 011/459-679

YUGOSLAV ASOCIATED PIRATES for C-64/128 Vam predstavlja: Najnoviji kasetni hitovi. Komplet 40 prg. = 1500 din. + kaseta + postarina.
KOMPLET 1: YOGI BEAR, ZIG ZAG, STAR WARS II, RISC, NEBULUS, DEMONS, RIGAR, BAZEL, WESTERN GAME MEAN-STRIKE, SUPER BIKE, NINJA HAMSTER, IRON DRUM, PROWLER, ANDRUID, SHOOT CONST, SET, BUSTER...
KOMPLET2: FLYING SHARK, TRANTOR, ACTION FORCE, SUPER SOCCER 1-2, BOBSLEGHT, ECHELON, BREAKER, KARATE KID II, GEE BEE, AIDS FIGHTER, BUGGY BOY 720, SPEED RUMBLER 1-3, SIDE ARAMS, SKATE BOARD...
KOMPLET SPEC.: Sve igre koje su prikazane u ovom broju (INT. KARATE II..) za C-64. CENA 2000
Najnoviji disk hitovi: IGRE-DEMONS, ECHELON, 80 DAYS., APPOLO 18, MASK, AIRBORNE RANGER, STALTH FIGHTER!!! Strana diska 400. -
USLUŽNI: MINI OFFICE II, POSTER MASTER, INSTAN MUSIC..
Do oglasa jos 10-20 noviteta.
Adresa: IVAN ALBREHT, IVANA MILUTINOVICA 81.
11000 BEOGRAD, telefon 011/436-715

TORNADO CRACKING SERVICE

Mi nudimo:
- najnovije disketne i kasetne programe
- povoljne cene svih naših usluga
- sve naše usluge su brze i sigurne.

Od disketnih programa već imamo: Apolo 18, Profi Test Drive, Airobian Renger itd. Od kasetnih programa imamo: Druid 2, Indiana Jones, Infiltrator 2, Bad Cat, Jack the Nipper, itd. Pozovite nas. Naručite besplatan spisak. 011/151-761, Neša.
Pozdravi: YU.C.S., Club Software.

Allo, Allo! **COMMODORE 64** **Allo, Allo!**

Sve što ste hteli da imate a niste znali gde da nađete!!! Najkompletnija ponuda na jednom mestu. Na 4 naručena kompleta dobijate besplatno 1 po želji!

1. Veliki broj pažljivo sortiranih kompleta
2. Najaktuelnije igre i najnoviji hitovi
3. Posebnu pažnju obraćamo apsolutnim početnicima
4. Kompleti za obrazovanje kroz igru i rad

Počnimo od sortiranih kompleta:

FILMSKI KOMPLET	30
PORNO KOMPLET	50
AUTO-MOTO KOMPLET	30
SPORTSKI KOMPLET	40
BORILAČKI KOMPLET	30
DRUŠTVENI KOMPLET	40
SVEMIRSKI KOMPLET	50
RATNI KOMPLET	30
SIMULACIJE LETENJA	20
DUEL KOMPLET	40
GRAFIČKO-MUZIČKI KOMPLET	40

NOVO NOVO NOVO NOVO NOVO

KOMPLET ZA APSOLUTNE POČETNIKE

Za apsolutne početnike imamo veoma prijatna iznenađenja. To je specijalna kaseta uz koju dobijate i katalog sa opisom svake igre (što je za početnika više nego potrebno). Pored toga specijalno iznenađenje, „uputstvo za apsolutne početnike", pisano korak po korak. U njemu možete naći sve, od priključivanja kompjutera, pa do igranja prve igrice.
Zbog obilja materijala uz kasetu komplet košta 4.500 din.

IGRE SA BESMRTNOŠĆU

Imamo još jedan komplet za početnike. Idealan je za igranje dok ne uđete u suštinu kompjuterskih igara: to su igre sa ugrađenom „besmrtnošću" jer bez toga je vrlo teško igrati i videti igru do kraja. Pruža vam se mogućnost i normalne igre.
Cena: 4.500 din.

MATEMATIKA ZA SRENJU ŠKOLU	60
DECEMBARSKI HITOVI	35
ŠAHOVSKI KOMPLET SA UPUTSTVOM	
ENGLESKI I i II KROZ IGRU	30
ENGLESKA GRAMATIKA + REČNIK 4000 REČI	

A sada o konkretnim uslovima naručivanja:
- **Na 3 naručena kompleta dobijate na poklon 1000 poukova**
- **Na 4 naručena kompleta dobijate 1000 poukova, program za štelovanje azimuta glave i na kraju, izvrstan program pomoću kojeg možete proveriti ispravnost svih tehničkih uređaja u vašem stanu (TV, video recorder, kompjuter, muzički aparat...)**

Cena: **1 KOMPLET + KASETA + POŠTARINA + OSTALI TROŠKOVI 3.500 dinara.**

SNIMAMO NA ORIGINALNOM AZIMUTU GLAVE!

Zoran Obradović, Lazarevićeva 9/22, 11000 Beograd, tel. 011/340-041.

IMAMO I SVE IGRE IZ OVOG BROJA
GOTOVO JE SA „LOAD ERROR" POMOĆU PROGRAMA ZA ŠTELOVANJE GLAVE
IMAMO I FORMULU ZA VEČITI SAN BESMRTNOG ŽIVOTA U PROGRAMU 1000 POKOVA
ZAPAMTITE: MI SMO JEDINI PRAVI IZVOR OVIH KOMPLETA!!!

Commodore Kraljevski Soft vam nudi najnovije programe po niskim cenama. Novogodišnji popusti!!! **Tel: 011/406-461.**

Commodore 64/128: Izaberite sami svoj komplet koji će vas koštati sa kasetom 2.300 din. Tražite besplatan katalog. **Tel: 011/145-926.**

COMMODORE 64! Najnovije igre! Disk: Test Drive!, Airborne Ranger!, Mask, Echelon, Thunderchopper, Indiana Jones, Super Soccer, Skate or Die, Gun Smoke, Bangkok Knights, Stealth Fighter (simulacija F-19!), Speed Rumbler... Kazeta: Batty, Trantor, Flying Shark, International Karate 2, Action Force, Bobsleigh, Thunderacts i sve ostale čije opise možete naći u ovom broju! **Tomislav Pavlović, M. Tita 9/B, 54515 Orahovica, tel: 054/701-325 (poslije 14h).**

commodore64
-B. Vrhovac--015/25772-

Izvanredne prilika da iz zbirke od preko 3000 kasetnih i disketnih programa izaberite najprikladniji novogodišnji poklon Ako želite da to bude po prikladnoj ceni – obratili ste se na pravu adresu. Ako želite i aktuelnost – uporedite dole navedene neslove sa recenzijama igara iz ovog izdanja: naći ćete apsolutno sve progreme, pa čak i novije kojih u recenzijama nema Ako želite I najnovije disketne hitove – opet ste na pravom mestu. Ako želite brzinu (zbog vremenske tačnosti isporuke poklona) znajte da će se sve narudžbe biti poslane u roku 96 časova, s tim da za svako prekoračenje plaćam penale od po 150 din./dan. I na kraju, o pouzdanosti i kvalitetu usluge možda najbolje govori četvorogodišnja neprekidna prisutnost na tržištu. Nadam se da je ovo dovoljno de sa Interesovanjem pročitate preostali deo oglase Programe možete nabaviti pojedinečno i u kompletima.

Komplet 45: top duck, bouncing ball, beet it, sky twice, speedrumbler 1 i 2. dr, megaloman, live ammo, metropolis, after wurner, night art. the hunt for red octobar, ogre, tranator, matt'sback, bullseye. crickest graham, magnetron, rygar. mean strock, jackal, mask (4 igre), gun smoke, I. jones new, g s II-roy'sknife streeet sport basketball city basket I, quedex sounds, skate or die, fourth inches, invader, gw, baby of can guru (3 Igre), druid Ii, a&drevealed, ultra armageddon, tie breakerepic ,ubiks rnoveremusic, 4th inchese. prev geme, bubble zak, rhaa lovely 2, amiga pic., hunters, vegas roulete, aids fighter, starlifteree, prof breeker 1,...

Kompet 46: phantom, morphicle, spore, thunder ketseee, knight orc, wacky worlds, freddy hard (2 igre), 120 degrees, were volwes of London, captain americe, game, set&match, victory road, blood velley, ramparts, action forceee, gryzor, karate moebius, slaine, side walk, fleying sharkee, test drive, pir2etrain., scare bearee, evening star, scrabble, front 242, saracene (7 igara), werp 25, dark side, street sport basketball. basket school 2, besket elley 2, basket suburb 2, basket city 2, bob sleign, buggy boy, karate kid II, calvin, exolon, 80 days around the world prem. 1, Soccer 5, ..

A sada igre čije su recenzije objavljene u ovom izdanju i mnogo više, sve u 1 kompletu

Komplet 47: ivanho, tour de force, galactix, captain emerica, moebius, compendum, ryger, metropolis. morphicle, freddy hard 1, frreddy hard 2, diablo, flaying shark, tanator, action force, thunder cats, 720 game, gee bee air rally. international karate Ii (previ), super soccer-linaker 1, super soccer-linaker 2, side wise, druid Ii, indiana jones II, quedex, battle ship. deflective, mobster, ski run, input graph, f. frenzy, side arms, basil, b busters, zig zag, time race, iron drums, the master, demons; inspector gadget 2, survivors. squelc, gnome adv , final ch , task four, scandecor, aardwark, (50-ek prog)

Komplet 48: tranatoreee, International-kerate IIeee. ninja hemster, risk, star wars Ii, anals of rome, prowler, android, nebulus, wiz's fafes, it's unique, thundercatseee, 80 days eround the world prem 2, i još oko 35 superhitova ..

CENE: 1 komplet e uputstva h 1.400 din. e kaseta, 2 komplete e uputstva h 2.700 din e kesete, 3 kompleta e uputstva h 3 900 din e kasete, 4 kompleta e uputstva h 5.000 din. e kasete

Što se disketnih hitova tiče, neki od preko 200 naslova su test drive, skate or die. mini putt, manic mansion, airborne ranger, knight orc, gun smoke, apollo 18, gilt of thieves, . CENA 1D (1 strana diskete) h 600 din. I NA KRAJU SPECIJALNA PONUDA KOMPLET SVIH 300 KASETNIH PROGRAMA MOŽETE NABAVITI ZA SAMO 45 000 DIN e KASETE (ŠTO JE OKO 15 DIN PO PROGRAMU)!!!

Čestitajući Vam novu 1988. godinu pozivam Ves da u njoj seradujemo na najbolji način

Branko Vrhovac, Moša Pijade 4, 15000 Šabac, tel: 015/25-772.

KOMODORCI! Izbor programa je veliki, a da bi bili sigurni da je izbor programa onaj pravi prepustite nam da prema vašem dobu, polu, interesovanjima i drugo napravimo za Vas komplet koji bi ga vi sastavite od bilo kojih igara za koje ste pročitali ili čuli da su dobri, „fenomenalni" ili „super".
Cene nisu visoke za ono što vam se nudi: kvalitetan snimak (sve iz memorije), stalno novi programi, brza isporuka, besplatan katalog, saveti početnicima, rad preko celog dana...
Takođe veliki izbor programa na vašim ili našim disketama. Trogodšinji uspešan rad – vaša garancija.
M & S Soft, III Bulevar 130/193, 11070 Beograd, 011/146-744.

DAXXON CRACKING SERVICE – C-64. Izaberite iz drugih oglasa programe i sklopite vaš komplet. Program = 800 din. Kaseta = 800 din. Specijalna ponuda: 120 izabranih programa + 3 kasete = 9900 din! Katalog se još novijim programima naručite na tel: 026/26-366, Danilo Radaković, Karadordeva 62/39, 11300 Smederevo.

MEGA SOFT – novo ime sa novom ponudom za Novu 1988. Dva kompleta sa programima: Flaying Shar 1,2, Trantor, Action Force, International Karate 2, Gee Bee Air Rally, Bobsleigh, Buggy Voy, Karate Kid 2, Super Soccer 1,2, Diablo, sky Twice, Thrunder Cats, Input Graph, F. Frenzy, Wacky W., Squelc, Beat It, Spore, Aardvark, Survivors, Task Four, Gnome, Starlifter, Mobster, Ski Run, Top Duck, Morphicle, Phantoms, Skate Board, Fredddž Hard 1,2, Side Arms, 720. Game, Calvin, Ecxolon, Side Wize, Speed Rumbler 1,2, AIDS Fighter, Vegas Roulete, Soccer 5, Bounching B., Final Ch., Prof. Breaker 1, 80 Days 1,2... su dovoljna da se odlučite. Naručite katalog, nazovite, pišite. 1 komplet (25 prog.) + kaseta = 3.400.– Oba + kasete = 5.800.– Vladanović, Balkanska 117/3, Split, Tel: 058/566-506 (13–16 h).

MALI OGLASI

KOMPLET 1: Gun Smoke Western 1,2, Mask+1–4, Jack the Nipper 2, Histeria, Task F., Speed Rombler 1,2, International Karate2, Athena, Battle Ships,Galactic Games, Calvin, Fly Shark tr., Diablo, Street S. Basket 1-3, Micro Ball, Gee Bee Air Rally, Trantor, Phantoms, Sky Twice, Soccer 5, Spore...
KOMPLET 2: Beac IC, Profesor Breaker, S. Soccer Linker 1,2, Bad Cat 1-4, Batty, Indiana Jones, Karate Kid 2, X-15 OK NEW, Infiltrator 2, Freddy Hard 1,2, Action Force, Top Duck, Skate Board, 80 Days Around the World 1,2, Bob Sleigh, Gold Runner, Bouncing Ball, Buggy Boys, Ecxolon, Vegas Roulete, Sky Run, Star Lifter... Top Gun Soft vam je ovog meseca pripremio 2 kompleta najnovijih igara. U svakom kompletu nalazi se više od 50 igara. Svaki komplet stoji 1000 din + cijena kasete + poštarina. Kvalitet je 100% zagarantiran, jer snimamo preko kompjutera.
Lari Vukelić, Put Demunta 17, 58220 Trogir, tel: 058/73-062.

Spectrum **PAŽNjA !!**

SVE ZA SPECTRUM IZ OVOG BROJA,KAO I IZ DRUGIH OGLASA,PO NAJNIŽIM CENAMA :
- POJEDINAČNO-15o din.
- KOMPLET (1o pr.)---1ooo din.

GRDOVIC NENAD,Drugi bul. 59/35
11o7o N.Beograd TEL.(o11) 121-598

Gremlinsoft! Početnici!

Commodore 64. Najveći izbor kompleta za apsolutne početnike: 1) Naj-igre 1986, 2) Naj-igre 1987, 3) Naj-sportske igre (fudbal, tenis...) 4-5) Naj-SEX programi I-II, 6) Simulacije auto-trka, 7) Paket borilačkih veština, 8) Naj-uslužni programi, 9) Filmski hitovi I (Cobra, Tarzan...), 10) Filmski hitovi II (Rambo, Commando...), 11) Filmski III (Top Gun...), 12) Svemirske igre, 13) Muzički komplet, 14) Šah-komplet, 15) Simulacije letnja, 16) Društvene igre (Fliper, Monopol...), 17) Ratne igre, 18) Strateške igre, 19) Sportske igre I2, 20) Crtaći (Paja, Štrumfovi...), 21) James Bond 007 komplet!!!
Cena kompleta + uputstvo je 999 din. + cena moje kasete (oko 1000 din.) + PTT (oko 600 din.). Ako naručite 4 kompleta, peti je besplatan! Starim kupcima 10% popusta! GREMLINSOFT, Milana Rakića 28, Beograd, 011/424-744.

Commodore 64: Kompleti najnovijih igara i sortirani kompleti, kvalitetno, brzo, katalog besplatan. **Miodrag Nikčević**, S. Kranjčevića 16, 11000 **Beograd, tel: 011/403-836.**

SKOPJE CRACKING SERVICE ZA C 64 **nudi:** K - 7: Jack the Nipper 2, Indiana Jones, Batty, Mask 1-4, Infiltrator 3, Gon Smoke 1-2, Super Soccer 1-2, super Sprint, Baygy boy, Fantom, Fighter aids, Action force, S. S., Basketball 1-8, Inter. katate 3, Bat kat 1-4, Frary socer... 45 programa + kaseta = 3000 din. Pojedinačno 100 din. Isporuka 24 h. Specijalna ponuda: komplet svih igara čiji se opisi nalaze u ovom broju + kaseta = 5000 din. Informacije: 091/261-981 Ace, 091/253-496 Marjan, 091/318-457 Andrej.



DUGASOFT (48/128 K), verovali ili ne, dosta brzo i kvalitetno snima najnovije i najstarije programe. Iz kompjutera! Katalog besplatan! Nebojša Ilić, Sterijina 17, 21000 Novi Sad. Proverite ako ne verujete! Žurim, telefon 021/330-237 već zvoni!!!

THE FUTURE TEAM

Amiga 500 - Commodore 64, najnoviji programi u Jugoslaviji, direktno iz inostranstva. Najnovije igre za Commodore 64: Trantor, Action Force, Airborne Ranger, Intern. Karate 2, Indiana Jones, Flying Shark i ostali najnoviji hitovi pojedinačno i u kompletima.
Najnovije igre i utility za Amigu 500: Eagles Nest, Was of the Dragon, Out Run, Guild of Thieves. Besplatan spisak:
Ozren Dukić, Čalagovićeva 5/III, 41000 Zagreb, tel: 041/688-004.

Spectrum

QUALITY SOFT ima sve programe koji su bili na jugoslovenskom tržištu. Snimak iz kompjutera, Katalog besplatan. Komplet 900 din., pojedinačno 100 din., kaseta 1000 din. **Miloš Pavlović,** Baštovanska 3, 11000 **Beograd, tel: 011/664-352.**

BLACK SOFT- komplet 1600 din (naša kaseta, pojedinačno 200 din.) **tel: 021/611-757, Aleksandar Milošev,**Narodnog fronta 74, 21000 **Novi Sad.**

Niš-Soft•Hitovi '87

- ZA VAŠ SPECTRUM, nabavite nešto IZUZETNO! Najtraženiji programi '87!

S1: Top Gun; Super Cycle; Space Harrier; BMX Simulator; Eagle's Nest; Wibstars; Short Circuit 1,2; Enduro Racer; Head Over Heels; SAS Strike Force; Express Raider
S2: Barbarian 1,2; Living Daylights; Death Wish 3; Batty; Milk Race; Tai Pan (2x48K); Wonder Boy; Flash Gordon; Renegade; Two On Two
Komplet+kaseta+ptt=2500din! Oba kompleta samo 4500din! Isporuka istog dana!
MILIĆ MARINA, Karadžićeva 2A/9, 18000 NIŠ.
• • tel: 018/42-663 • • • •

TOMYSOFTWARE

Nudimo vam najnovije igre za vaš Spectrum u kompletima od 12 - 14 programa. Cena kompleta je 1200 din. + kaseta + PTT. Rok isporuke 1 dan.

Komplet 55: A: DARMA, PSYCHO, SMASH OUT, WAR CARS, STIFFLIP 1 i 2, SUPER SPRINT
B: SKI SIMULATOR, RESCUE, OCEAN CONQUEROR, RIGEL'S REVENGE 1 i 2
Komplet 54: A: FINAL MATRIX, PARK PATROL, PENGUIN, TRIAXOS, THEY STOLE A MILION, ROADS OF PLEXAR
B: MAYHEM, MOON STRIKE, BOSCONIAN, LEONHARD, ANGLEBALL, PLAY IT AGAIN SEM
Komplet 53: A: DUET, CENTURIONS, MERCENARY, THE TUBE, BUBBLE BOBBLE
B: JACK THE NIPER 2, TAI-PAN, GHOST HUNTERS, JOE BLADE, SOLOMON'S KEY
Komplet 52: A: EXOLON, HYBRID, RAPID FIRE, MOTOS, RENEGADE, G-MAN, A. EVOLUTION
B: REBEL, MICRONAUT 1, HADES NEBULA, CATCH 23, BLACK MAGIC, SPACED OUT, FIREMAN FRED
Komplet 51: A: DEATHWISCH, ARMAGEDDON, DOWN TO EARTH, STAR SWALLOW, COSMIC, FALCON, BATTY
B: LEVIATHAN, PROHIBITION, WIZBALL, ATV SIMULATOR, ULTIMA RATIO, A-MAZE
Komplet 50: A: ROAD RUNNER, DOC. DESTROYER
B: AIRWOLF II, G. GURIANOS, 3 DC, RAIDER, THE LIVING DAYLIGHTS, BISMARCK, DEAD OR ALIVE
Komplet 49: A: TEN-PIN CHALLENGE, SATCOM, DR DESTRUCTO, MISSION JUPITER, ZYNAPS, TEMPLE OF TERROR, XEN
B: LOCO, SURVIVORS, THE EGG, SHADOWS OF MORDOR, GAME OVER 1 i 2
Komplet 48: A: COMMANDO '87, SPIRITS, MILK RACE, COSA NOSTRA, NUCLEAR BOWLS, VOIDRUNNER, KINETIK
B: PULSATOR, DOGFIFGHT 2187, TOILET TROUBLE, CHRONOS, I. BALL, STORMBRINGER, GAL. GAMBLING
Komplet 47: A: KILLED UNTIL DEAD, GBA BASKETBALL, INSP. GADGET
B: GUN RUNNER, WONDER BOY, ROUND HEAD, MAG MAX, HOWARD-DUCK, WULFAN
Komplet 46: A: HYDROFOOL, HOLL. POKER, STARFOX, QUARTET SEGA, MUTANTS, FIGHT SLAP
B: FLASH GORDON, METRO CROSS, GALLETRON, R. RODRIGUEZ, TERRA COGNITA, WH. WALLIE, ICE ATTACK, STAR BUSTER
Komplet 45: A: KONAN BARBARIAN 1 i 2, LEADERBOARD GOLF II, BALL CRAZY, DR JACKIE AND MR WIDE, ARTIST II
B: F15 STRIKE EAGLE, DEFCOM, PARABOLA, THUNDERFLASH, DR LIVING, WIND SURFER, SARACEN
Komplet 44: A: SPY VS SPY II, BUBBLERS, STRIKE FORCE SAS, GHOSTLY GRANGE, MARIO BROSS, KICK BOXING
B: SWORDS OF BANE, RED SCORPION, GREYFELL, PIPPO, TARANTULA, LIL'ALIEN
Komplet 43: A: SABOTEUR 2, INDOOR SPORTS, NEMESIS THE WARLOCK, SENTINEL, EXPRESS RAIDER, BRIANACHE
B: HARVEY HEADBANGER, SMUDGE AND THE MOONES, SILICON WAR, STORM TREMOR, SIDNEY AFFAIR 1 i 2
Komplet 42: A: KORONIS RIFT, KNUCKLE BUSTERS, HEAD OVER HEELS, AUFW. MONTY
B: ACADEMY, HYPARAID, CAVERNS OF KONTONIA, ARMY MOVES, SUMER SANTA
Komplet 41: A: ENDURO RACER, STAR RAIDERS II, SHORT CICUIT II, DIZZY DICE, NEMESIS, NEXUS
B: NUCLEAR CONTDOWN, KRAKOUT, INVASION, MARTINOIDS, NETHER EARTH AMAUROTE, POSTER
Komplet 40: A: WORLD GAMES, TRAP, TRANSMUTER
B: UCHI MATA, SCEPTRE OF BAGDAD, STAR RUNNER, ROBIN HOOD, DEATHBALL 20000, ROAD RACE, TOMB OF SYRINX

NOVO!! Polusatni kompleti! Izaberite A ili B stranu bilo kog kompleta i za nju ćete platiti samo 700 din + kaseta + PTT. Za detaljnije informacije, besplatan katalog i narudžbine. Oratite se na adresu:
PEŠIĆ TOMISLAV. PROTE ĐURIĆA 24, 11000 BEOGRAD TEL. 011/421-980 i 011/4-88-22-77

Razno

S P E C T R U M

Svi programi za vaš kompjuter još uvek po starim cenama!!! Komplet sadrži od 12 do 37 programa (cena 1100 din. komplet), a možete naručiti i pojedinačno svaki program (200 din. program). Kvalitet je zagarantovan. Rok isporuke je 24 časa.

Komplet SPECIJALAC 2: svi programi koji su prikazani u ovom specijalnom izdanju vašeg omiljenog časopisa!!!
Komplet 67: 14 najnovijih iznenađenja!!! PROVERITE!!!
Komplet 66: INDIANA JONES (najzad je stigao), BALL BREAKER, SIDE WIZE, BRIDE OF FRANKENSTEIN, SLINE, DIZZY, MAYHEM, FINAL MATRIX...
Komplet 65: PSYCHO, MOON STRIKE, WAR CARS, PARK PATROL, THE LAST MISSION, MERCENARY, REBEL PLANET, LEONARD, FALCON, LEVIATHAN (2 prog.)...
Komplet 64: TAI PAN (OCEAN-2 programa), JACK THE NIPPER 2, SUPER SPRINT, JOE BLADE, PRO SKI SIMULATOR, GHOST HUNTERS, BUBBLE BOBBLE...
Komplet 63: RENEGADE, RAPID FIRE, CATCH 23, ATV SIMULATOR, DOC DESTROYER, ORIENTAL HERO, CENTURIONS, SOLOMONS KEY, MOTOS, 3 DC...
Komplet 62: DEATH WISH 3, BATTY, EXOLON, WIZBALL, DEAD OR ALIVE, PROHIBITION, HADES NEBULA, DOGFIGHT 2187, ZAC MAN, ALADIN...
Komplet 61: ROAD RUNNER (US GOLD-5 programa), ESTIMATOR RACER, I BALL, TEN-PIN CHALLANGE, DR DESTRUCTO, CONVOY RIDER...
Komplet 60: LIVING DAYLIGHTS (JAMES BOND 007), AIR WULF 2, BLACK MAGICK (US GOLD), ZYNAPS, MILK RACE, CHRONOS, GAME OVER 1,2...
Komplet 43: TOP GUN, SUPER CUCLE, LEGEND OF KAGE, SILENT SERVIS, SHAO LINS ROAD, MOTOCROSS, STAR FIREBIRDS, NOSFERATY (ispravan)...
Specijalna ponuda 2 (22 programa): MATH POINT, MANIC MINER 2, HOBBIT, FULL THROTTLE, CHUCKIE EGG 1, PHOENIX, FRED, DONKEY KONG...
Specijalna ponuda 1 (22 programa): MANIC MINER 1, PENETRATOR, J. S. WILLY 1, PACMAN, PINBALL, W. CUP FOOTBALL, TANX, FROGGY...
Uslužni 6 (22 programa): ARTIST 2, MASTER OFFICE, DYNAMIC PROGRAMMING, TRANS EXPRESS, HL ZX FORTH, MATEMATIKA, LOGO, STATISTICS..
Uslužni 5: LASER GENIUS (4 dela), MACHINE LIGHTNING (6 delova), LAST WORD, BLAST (bez šifri), LASER BASIC, GR. ADV. CREATOR...
Uslužni 1: (37 programa): TASWORD 2, ASSEMBLER, PASCAL HP 45, BETA BASIC...

PREDRAG ĐENADIĆ, D. Karaklajića 33. 14220 Lazarevac, tel: 011/811-208

Shift-Soft



SHIFT–SOFT nudi komplet od preko 45 igara objavljenih u ovom broju!

Komplet 25 JOGY BEAR, DEMONS, STAR WARS II, GALACTICS, 720° GAME, TRANTOR +, ACTION FORCE, FLYING SHARK +, RISKI, ANDROID, NINJA HAMSTER, SUPER SOCCER 1 i 2, THE 1 i 2, GEE BEE AIR RALLY, INTERNATIONAL KARATE II trainer, NEBULUS, SIDE WIZE, PHANTOMS, IT'S UNIQUE, SCANDECOR, QUEDEX, MEGA BUGGY BOY, PUT OKO SVETA ZA 80 DANA 1 i 2, BOBSLAIGH, SIDE ARMS, WIZ'S FACES, THUNDER CATS +, MEGA DRUID II, IRON DRUMS, A I D S. FIGHTERS!, CALVIN, SURVIVOR II, INSPECTOR GADGET 2.
Do izlaska "Specijalca" očekuju se i CAPTAIN AMERICA, RYGAR i AYVANHOE koji će takođe biti u kompletu!

Zbog povecanja cena kaseta, PTT troškova, kao i samih programa prisiljeni smo da povećamo cenu kompleta, ali samim tim povećan je i broj programa i kvalitet. Bićemo pošteni: **Komplet 25 (preko 45 igara!) + kaseta (C90) + PTT = 4000 dinara.** Naše stare mušterije, kao i uvek, imaju popust! Javite se na telefone 011/210-884, Nenad ili 102-465, Voja ili na adresu: Dubrovačka 19, 11080 ZEMUN!

Naručite pouzećem najbolje i najinteresantnije igre za Vaš računar. Kvalitet zagarantovan. Rok isporuke 1 dan. Cena: komplet + kaseta + PTT= 3500 dinara !

SPECTRUM

AUTO-MOTO TRKE: Super Cycle, T.T. Racer, Nightmare Rally, Wheelie, Pole Position, Speed King, Endurance, Speed Duel ...
SIMULACIJE LETENJA: Top Gun, Tomahawk, Tambusters, Spitfire 40, Ace, Sky Fox, Flyer Fox, Red Arrows, S.F.Harier ...
RATNE IGRE 1: Penetrator, Scramble, Arcadia, Cyberun, Phenih, Invaders, Moon Cresta, Fire Birds, Moon Alert ...
RATNE IGRE 2: Rambo, Commando, Ghost & Goblins, Green Beret, Star Strike 2, Moon Patrol, Street Hawk, Blade Alley ..
RATNE IGRE 3: Uridium, 1942, Druid, W.A.R., Stalone Cobra, Icups, Light Force, Tera Cresta, Galvan, Steet Hawk ...
RATNE IGRE 4: Army Moves, Death Wish 3, Duet (Commando 87), James Bond 007, Bazoka Bill, SAS Strike Force, Nemesis ...
FUDBAL-KOSARKA: Maradona, Match Day 2, Footbaler of Year, One on One, WS Basketball, Super Soccer, Two on Two ...
BORILACKE VESTINE 1: E.Fist 1+2, Yie Ar Kung Fu, Sai Combat.
BORILACKE VESTINE 2: Barbarian 1+2, Renegade, Ninja Master.
SAH: Collosus Ches, Psi Ches, Super Ches, 3D Figure Ches ..
SEXY: Slide Show, Fuckman, Sex Mission, Samantha Fox ...
DRUSTVENE IGRE: Monopol, Splitting Images, Pool, Jack Pot..
KOMPLET 07: Popay, Mikie, Bruce lee, Ghost Busters, Zoro ..
SPORT: Decathlon 1+2, Supertest, Match Point, Tenis, Golf..

za svaki komplet dobijate upustvo
na 3 narucena kompl. dobijate 1 besplatno

COMMODORE

PORNO KOMPLET
AUTO-MOTO TRKE
SPORTSKE IGRE
BORILAČKE VEŠTINE
RATNI KOMPLET
SVEMIRSKI KOMPLET
SIMULACIJE LETENJA
DRUSTVENI KOMPLET
ŠAH KOMPLET
POČETNICKI K. SA OPISOM
GRAFIČKO - MUZIČKI KOM.
ENGLESKI JEZIK 1+2

) NA 2 NARUČENA KOMPLETA DOBIJATE 1000 POKOVA
) NA 3 NARUČENA KOMPLETA DOBIJATE 1000 POKOVA, KOMPLET PO ŽELJI I PROGRAM ZA ŠTELOVANJE GLAVE

MIROSLAV PETROVIĆ II ZAPLANJSKA 3/34 11000 BEOGRAD ☎ 011/472-420